

C • L • U • B
Nintendo®
NINTENDO POWER®
Medal of Honor Frontline
Libera al viejo mundo
de la pesadilla nazi
Tips para
Animal Crossing (GCN)
y Mortal Kombat
-Deadly Alliance- (GCN/AGB)
Nintensivos
Metroid Fusion (AGB)
Super Mario Sunshine (GCN)
La más grande Aventura
de Link está por comenzar
THE LEGEND OF
ZELDA®
the Wind Waker
El futuro del GBA
¡No te la puedes perder!
0 37634 13138 1 02
Año 12 No. 2



NINTENDO
GAMECUBE

Welcome to

Animal Crossing™

Population: Growing!

C·L·U·B

Nintendo®



SUMARIO

ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



ISSN 0188-7610

Año XII #2 Febrero 2003

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 12 N°02. Fecha de publicación: Febrero 2003. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx

© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia**: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela**: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador**: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina**: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva. Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Editorial

Febrero 2003

Bienvenido nuevamente a una edición más de nuestra revista Club Nintendo. Este mes ha estado lleno de sorpresas de parte de Nintendo ya que en este Año Nuevo, Nintendo de Japón hizo un par de anuncios que sorprenderían a cualquiera. Para empezar, dio su posible lista de títulos para sus sistemas hacia lo que resta del año, la cual es la siguiente:

GameCube: Nintendo Puzzle Collection; Metroid Prime; GIFTPIA; F-Zero GC - NT (Nombre Tentativo); Final Fantasy Crystal Chronicles; Kirby's Air Ride - NT; Mario Golf GC - NT; Mario Tennis GC - NT; 1080° - NT; Mario Kart GC; Pikmin 2; Animal Crossing 2.

Game Boy Advance: Metroid Fusion; Zelda: Link to the Past; Game Boy Gallery 4 - NT; Game Boy Music w/ pocket speaker & stereo mini cable; Lunar Blaze - NT; Mario Golf GBA - NT; Mario Tennis GBA - NT. Debes tomar en cuenta que este listado es preliminar, además de que es para Japón.

Por si esto no fuera suficiente, pocos días después anuncia la nueva versión del Game Boy Advance con mejoras a la vista. El nuevo Game Boy Advance SP, tiene una forma compacta para cerrar la parte de la pantalla y así protegerla de las rayaduras. Lo más importante es que cuenta con lo que todo mundo ha pedido desde que salió el GBA, luz propia, además de que podrás encenderla y apagarla cuando quieras. En sí cuenta con la misma tecnología de su predecesor, pero de una forma mucho más compacta. Este sistema se lanzará a finales de Marzo en nuestro continente. En el siguiente mes te tendremos más detalles del AGBSP para ti, así que no te los pierdas. Con esto Nintendo se encontrará marcando los encabezados como es sú costumbre además de resaltar la preocupación que siempre ha tenido para complacer a sus consumidores.

Este es el segundo mes que publicamos estrategias de Nintendo Power en tu idioma, no olvides checarla. Sin más preámbulos, comencemos con la edición correspondiente a Febrero del 2003.

Que la disfrutes.





Queridos amigos, después de leer cada uno de sus comentarios acerca de un juego; uno a veces sale a alquilar el juego para averiguar si compartimos opinión con mas de alguno de ustedes tres. Es entonces cuando al menos yo me doy cuenta que si estoy de acuerdo con al menos dos de ustedes. Aunque algunos de mis amigos han dicho a veces que les duele ver que den una mala calificación a un juego que a ellos le gusta o viceversa. Por ejemplo: En mi opinión, los juegos tipo Tetris me sirven de somnífero, mientrás que a ustedes les fascina, y cuando veo que le dan una puntuación alta a uno de ellos siempre pienso algo así como: (que locos están como para gustar de este tipo de juegos). Sigan así y espero que nunca quiten su espacio de Ranking por que de veras nos sirve (aparte de que nos gustó como les quedó). También les deseo éxitos futuros y déjenme decirles que respeto su opinión sobre lo que han escrito. Bueno pues, me despido y a ver cuando les escribo otra vez, sólo que la próxima voy a procurar que la carta sea más corta para que no se vayan a aburrir.

Juan José P. M.
Guatemala, Guatemala

Hola mi estimado Juan José. Pues sí, efectivamente los Rankings han gustado mucho a la mayoría de nuestros lectores pues nos permite dar a conocer los puntos de vista de nuestros experimentados Videojugadores. Claro está que hay ocasiones en que muchos lectores no concuerdan con uno o más puntos de vista, pero debes tomar en cuenta que en gustos se rompen géneros y que nosotros queremos darles varias opiniones para que tengas más elementos y una visión más amplia del título que revisamos. Lo que les queremos decir a todos nuestros amigos lectores es que la última y más importante decisión es la tuya, así que siempre es recomendable que cheques tú mismo un juego antes de decidirte a comprarlo para que tu mismo juzgues y tomes la mejor decisión.

\+

Hola amigos de Club Nintendo les escribo para saber algunas cosas sobre el titulo Animal Crossing: ¿Para que sirven los tickets? Los juegos de NES que se transfieren al AGB ¿se pueden dejar para siempre en el AGB? Ya que al apagarlo no lo puedo volver a jugar.
Si yo entrego cosas al museo ¿me deberían pagar? ¿Para que sirven los vendedores que de repente aparecen? Estas son todas mis preguntas y espero que las respondan ya que este es uno de los mejores títulos para GCN.

Felipe Hoffman
Santiago de Chile, Chile

Hola amigos de Club Nintendo. He investigado algunos TIPS para el Juego de Animal Crossing que quiero compartir con ustedes:
A lo largo del juego podrás adquirir juegos del NES y jugarlos como emulador en tu GCN, algunas formas de conseguirlos son las siguientes:
* Captura abejas: En vez de que las abejas te sigan y te desfiguren la cara mejor haz mucho dinero con ellas. Cuando veas caer un panal al suelo rápidamente cambia a la red de insectos y corre un poco lejos de árbol, después gira y espera a las abejas cuando estén cerca atrápalas, si lo logras capturaras una abeja, la cual se puede vender por 4,500 bells; aunque es algo arriesgado esto es una forma fácil de hacer dinero.
* Siembra un árbol de dinero: En el juego puedes sembrar árboles de frutas y también de dinero, si de dinero, pero no en cualquier lado podrás hacerlo, esto sólo lo podrás hacer en ciertos lugares donde el suelo brilla, ya que al escarbar casi siempre encuentras más de 1,000 bells, después de sacar el tesoro seguirá brillando el lugar, selecciona una bolsa de dinero de tu pantalla de items y selecciona sembrarlo (la tercera opción) y crecerá un pequeño árbol, tendrás que esperar varios días para que este crezca y te de dinero, recuerda que la cantidad que siembre será la que crecerá 3 veces, esto quiere decir que si siembras una bolsa de 100 bells saldrán 3 bolsas de 100; pero si siembras 1,000 bells...
* Juegos de NES: A lo largo del juego podrás adquirir juegos de NES y jugarlos como emulador en tu GCN, algunas formas de conseguirlos son las siguientes:
- El primer jugador en el Memory Card recibirá 2 juegos de NES, los recibirás en una carta que llegará después de todas las conversaciones del principio del juego en una carta de Hiroshi Yamauchi ¿quién es?
- Cada mes al final Tom Nook, el dueño de la tienda hace una sorteo donde podrás ganar, para entrar a este torneo tendrás que presentar 5 tickets para una oportunidad, los tickets los adquieres comprando en la tienda, las plantas y hojas para cartas no te dan tickets, además de que los tickets que adquieras en el mes sólo te servirán para este, ya que no son acumulables para otros meses por lo que te recomendamos comprar muchas cosas y utilizar todos.
- En navidad podrás recibir un juego

de NES si un día antes (24 de dic.) hablas con el reno vestido de Santa Claus y que trae un saco en la espalda, al día siguiente recibirás el regalo en tu correo, para obtener 4 juegos de NES, el 24 de dic. juega con los cuatro jugadores y encuentra al reno, el 25 recibirá cada uno su juego de NES, después juega con los 3 jugadores que no estés usando (uno por uno lógicamente) y el juego de NES que hayan recibido haz que lo dejen tirado en algún lado y ya con tu jugador principal ve a recoger los juegos y así tendrás 4 (a menos que haya otras personas jugando también).

- En tu cumpleaños podrás recibir otro juego de NES, para esto deberás decirle a alguien el día en que cumples años, para hacerlo cuando hables con los animales no sólo selecciones la primera opción que es para ayudarlos, elige la segunda y después de varias veces algún personaje preguntara tu fecha de cumpleaños, y así recibirás un regalo en esa fecha, (casi seguro que un juego de NES).

Espero que les haya servido.

Otra cosa: En enero, voy a inaugurar mi sitio de Fans:

club-animalcrossing.funurl.com

Espero que lo puedan visitar.

Jorge Alberto Rodríguez López
Correo Electrónico

Hola Felipe y Jorge, que bueno que les ha gustado este fabuloso título que tiene tantos seguidores alrededor del mundo. Felipe, espero que lo de los Tickets haya quedado claro. Al pasar un juego del GCN al AGB, este se mantiene en la memoria virtual del sistema portátil y lógicamente si lo apagas, la información se perderá; pero los juegos cuentan con el modo de "Sleep" para ahorrar consumo de energía y lo puedes mantener en tu sistema por bastante tiempo. El museo solamente te acepta donaciones que no tenga, la siguiente vez que lleves la misma cosa, no te la recibirán; pero puedes vender todo lo que encuentres en la tienda de Tom Nook. Los vendedores esporádicos como Red, te venderán cosas difíciles de conseguir, algunos a precios exorbitantes y otras veces como ganga. Jorge, muchas gracias por tus consejos y por compartirlos con nuestros lectores. Hiroshi Yamauchi es el expresidente de Nintendo Co. LTD, por lo que es un honor recibir una carta directamente de él. Te deseamos mucha suerte con tu sitio en la red.

+

¡El concurso que están haciendo es para puros lectores que llevan mucho tiempo leyendo sus publicaciones o también para los que llevan poco de comprar su revista? Por que yo llevo muy poco leyéndolos, sólo 4 meses y no sé si tengo la misma oportunidad de ganar que los que llevan más tiempo porque si no, ¿para qué enviar las bases 1 y 2 del concurso?

Marco Antonio Gutiérrez Salcedo
Correo Electrónico

Muchas gracias por escribir Marco. Déjame decirte que el concurso de nuestro aniversario número XI está diseñado para que todos nuestros lectores puedan participar sin problemas ya que son preguntas sencillas, de hecho, la mitad de ellas son solamente de opinión, así que no te preocupes, contesta ambas partes y envíalas a la dirección de la revista para que participes. Eso sí, les recordamos a todos nuestros lectores que el concurso sólo esta limitado a la República Mexicana.

+

El otro día se me olvidó guardar mi Game Boy Advance en la caja fuerte, cuando regrese, mi Game Boy estaba roto de la tapa en donde van las pilas y por mas que le hago ya no hace "click" y ya no se ensambla a mi Game Boy, por favor díganme a dónde lo puedo llevar para que me lo arreglen. Mi mamá lo rompió al momento de sacar las pilas porque le urgían... ¡lo rompió! no puedo creerlo.

Bueno eso es todo y por favor ayúdenme.

Gabriel Benítez Vásquez
Hidalgo, México

Hola amigos de Club Nintendo son la mejor revista de videojuegos y felicidades por el XI Aniversario, aunque es la primera vez que les escribo espero que publiquen mi mail porque tengo unas dudas que son de gran importancia para mi y muchas personas, aquí van:

¿Dónde deben de ser fabricados los GameCube y los controles? Ya que un amigo compró su cubo y dice "Made in China" y el mío dice que es hecho en Japón.

¿De cuanto tiempo es la garantía oficial que nos deben de dar al comprar el GameCube con un distribuidor autorizado?

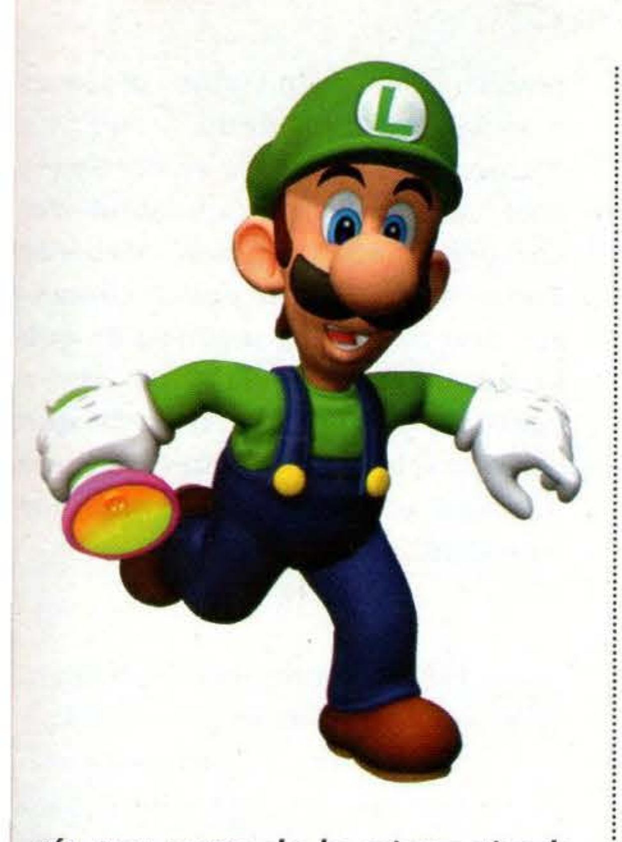
Soy un aficionado a los "FPS" y no me puedo decidir si comprar el juego de Metroid Prime o el 007 Agent Under Fire por favor oriéntenme con su punto de vista particular ya que esta indecisión no me deja descansar. Eso es todo, gracias.

Víctor Ascasio
Saltillo, Coahuila. México

Hola Gabriel y Víctor. Ya hemos cumplido once años gracias a tu preferencia y esperamos seguir contando con el apoyo de nuestros fieles lectores para cumplir un montón de años más. Permítanme resolver sus dudas.

Los GameCube son elaborados en parte en China y en parte en Japón, pero no te debes preocupar por esto, sino porque los adquieras con un distribuidor autorizado para gozar de la tranquilidad de que tu producto sea original y tenga garantía y servicio. Solamente que cuando compres tu producto, ya sea un sistema, un control, cartucho, disco o accesorio, revisa que sea una tienda autorizada, y que tenga el respaldo de Gamela, que es el encargado de traerte los productos originales a México.

Le pregunté a brother Luigi sobre el tiempo de la garantía y me dijo que Gamela te da 90 días de garantía en sus productos al comprarlos con tu distribuidor autorizado, obviamente debes presentar tu ticket de compra para hacer válida tu garantía. Por cierto, en algunas tiendas te dan hasta un año de garan-



tía por parte de la misma tienda, pero cuentan con el respaldo de Gamela para cualquier reparación, así que como verás, el comprar un producto con un distribuidor autorizado te da muchos beneficios y nos permite incrementar las posibilidades de traer más y más juegos a nuestro país. Claro está que el taller de Luigi da servicio únicamente a los productos que hayan sido adquiridos dentro de la República Mexicana. Por cierto, si ya expiró la garantía o ya no conservas el ticket de compra, el Taller de Luigi tiene diversos precios según el tipo de reparación o servicio que necesiten tus productos, para mayores informes sobre el costo, debes hablarles por teléfono o llevar tus aparatos para que te den un presupuesto. Gabriel, Solamente en el Taller de Luigi podrás encontrar la tapa de repuesto para tu Game Boy Advance, así que para todos los que estén interesados en una reparación o comprar alguna pieza o parte de sus sistemas Nintendo, les doy los números telefónicos del Taller de Luigi 9112 7300 y 9112 7301. Su horario es: de Lunes a Viernes de 8:30 a 13:30 y de 15:00 a 17:30 hrs. Y la ubicación es:

Serapio Rendón #125 Colonia San Rafael C.P. 06470 en México D.F. Y ya para finalizar, Metroid no es un FPS, así que definitivamente la opción indicada sería 007 NightFire.

+

Hola amigos, ¿cómo están? Muchas felicidades por la revista. Les quiero hacer una recomendación y espero que la consideren: Por favor escriban los datos de cada juego (compañía, conque es compatible, cuantos jugadores, clasificación, etc.) de forma vertical ya que es muy importante y cómodo a la vista además de que se entiende perfectamente. Gracias por su atención.

Roberto Peralta
Correo electrónico

Esta barra siempre ha estado presente en cada A Fondo y Previo que hemos realizado desde tiempos inmemoriables, así que puedes estar seguro de que siempre lo estará. Cada vez que hemos cambiado el diseño de estas dos secciones de la revista, hemos tratado de hacer esta barra de una forma que armonice con el resto del artículo, así que a partir del mes pasado, esta barra aparecerá en la parte inferior de la primera página de cada título que analicemos para mantenerte bien informado y al tanto de tus juegos favoritos.

+

Hola amigos de la mejor revista, les mando este mail desde Guadalajara por que realmente me estoy volviendo loco con unas dudas espero me puedan contestar.

¿El juego de Resident Evil 0 va a traer una Memory Card incluida?

¿El módem de Nintendo GameCube es recomendable y es fácil de conectar? Ya que yo tengo Internet por cable.

Leí en una pagina que Silicon Knights ya esta trabajando en la secuela de Eternal Darkness ¿esto es cierto? ¿Hay GCNs de color verde, naranja y rojo? Por que en un lugar (no autorizado) vi las cajas de este sistema de esos colores y yo tengo entendido que solo existe el azul, negro y el platinum. ¿Ya hay fecha para el juego The Legend of Zelda para el Nintendo GameCube para América? Y ¿creen que sea igual de largo que Ocarina of Time? Ya por ultimo ¿creen que haya posibilidades de que la serie "Shenmue" llegue al GCN? Ya que corren rumores de que si.

Espero que me puedan contestar.

Alfonso Villaseñor
Correo electrónico

Bien Alfonso, espero que la cura llegue a tiempo. El juego de RE0 no cuenta con Memory Card. Tanto el Modem como la Broadband son recomendables y realmente fácil de configurar. Efectivamente, al terminar Eternal Darkness, la gente de Silicon Knights ha continuado trabajando para Nintendo y aunque aún no han dado detalles de su próximo título, se especula que podría tratarse de una historia que tiene mucho que ver con Eternal Darkness aunque no precisamente una secuela. En Japón han salido más colores tanto para tener variedad al comprar tu Nintendo GameCube y lógicamente otros tantos para los controles. En América solamente existen los que has mencionado, así que te ponemos una ilustración para que veas los que hay del otro lado del charco. Todo parece indicar que para fin de marzo ya estará a la venta este esperadísimo juego de Link, el cual tiene el lugar de honor este mes en Nuestra Portada y el mismo



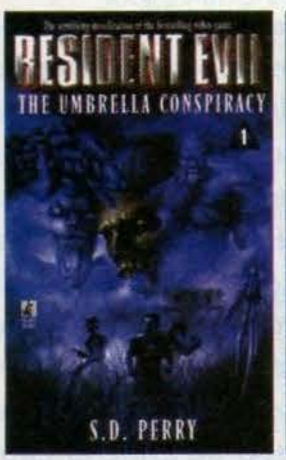
Está es la variedad de colores japonésa del NintendoGameCube

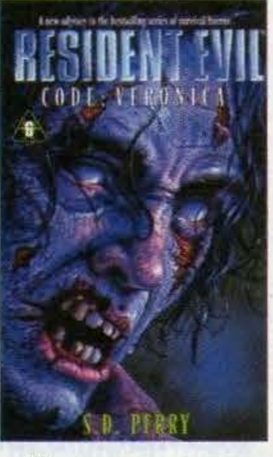
Miyamoto ha comentado que esta aventura será de proporciones jamás antes vistas. Con respecto a lo de Shenmue, la verdad aún no hay nada oficial, pero esperemos que la gente de Sega haga algo para el GCN ya que en verdad tiene una historia impresionante.

+

Que onda chavos, no voy a empezar con las clásicas flores que la mejor revista del universo, que está súper cool, ¿para qué resaltar lo obvio? La nueva imagen que ha ido mejorando desde la revista año 11 no. 7 está muy padre y los felicito por su gran trabajo. Fíjense que yo soy súper fan de Resident Evil he jugado todas sus diferentes versiones y en esta revista, en la sección del Ojo del Cuervo, realiza un excelente reportaje en el que incluye la existencia de unos libros que hablan del tema. Lo que quisiera saber es dónde venden estos dichosos libros por que por más que los busco no los encuentro. De antemano gracias y en especial gracias a Panteón por mis Pokémon legendarios.

César Octavio García L.
México D.F.





Gracias por las flores ya que siempre trabajamos por darte lo mejor. Hablando con el Crow, me comentó que los libros no son tan difíciles de conseguir ya que los puedes encargar en librerías grandes o por Internet, solo tienes que buscarle un poco en el lugar adecuado.

+

Quiero una suscripción a la revista Club Nintendo, pero no cuento con tarjeta de crédito, y no encontré un número de teléfono para llamarles. ¿De que otra forma puedo conseguir la suscripción? ¿Puedo pagar en efectivo al entregarme la primera revista, o puedo pagar en el banco como anteriormente lo he hecho?

Edgar A. Arellano
Correo electrónico

En la página 32 de este número encontrarás todos los datos y teléfonos a los cuales puedes llamar para comenzar a recibir mes con mes Club Nintendo en las puertas de tu hogar. No importa en que parte de la República Mexicana vivas, el compromiso es atenderte como es debido y en caso de cualquier otra duda, lo mejor es que llames a los mismos teléfonos para revisar tu caso. Si eres de nuestros amigos que no cuentan con una tarjeta de crédito, no te preocupes ya que al llamar a los teléfonos del anuncio de suscripción, te dirán otras formas de pago, ya sea por pago bancario o giro postal.

+

Hola amigos de Club Nintendo, los felicito por su revista ya que soy un asiduo lector desde hace tiempo. Les escribo este mail para que me despejen de una duda. Aún no me he comprado un GCN así que tengo que conformarme con mi N64. Digo esto al iniciar mi pregunta por que como ustedes se están inclinando más en responder las preguntas que les hacen de las nuevas consolas. En fin, mi pregunta en específico es que tengo un cartucho de Perfect Dark y cuando lo compre podía iniciar un juego sin necesidad de introducirle al control una memoria y ahora no puedo comenzar un juego nuevo sin ella. Si les sirve de pista para que me respondan les puedo decir que ya introducido el nombre, después de darle OK, sale el recuadro donde dice "Game Pak Full" cuando anteriormente no decía eso. Se despide su amigo.

Henry Fagundez
Venezuela

¿Cómo has estado Henry? Con respecto al problema con tu juego de Perfect Dark hay dos posibles causas. La primera y más común es que estés intentando crear un archivo nuevo cuando ya no tienes más espacio en la memoria del cartucho, por lo cual deberás borrar alguno para poder comenzar uno nuevo. La segunda es que la batería de tu cartucho se ha agotado, por lo que tendrás que cambiársela por una nueva. Espero que con esto puedas dormir más tranquilo.

+

Hola amigotes de Club Nintendo, les envío un gran saludo y felicitaciones por su XI aniversario. Les escribo este e-mail para preguntarles ¿Qué fue lo que paso con Mario Kart para el Nintendo GameCube, ya que no he sabido nada de él, ni siquiera en la red y la verdad me muero por jugarlo ¿creen que salga en este año? También me gustaría que dieran trucos de Resident Evil 0. Sin más que decirles me despido deseándoles un muy feliz año 2003.

Ricardo Manuel Zaragoza Llamas
Correo electrónico

Nintendo de Japón ha hecho algunas declaraciones el fin de año y mencionan varios juegos para este 2003 y entre ellos aparece el nombre de Mario Kart GCN, pero aún no tiene fecha definida, así que esperemos que en el E3 2003 Nintendo of America haga algunas declaraciones así como mostrar progresos del juego, pero ya sabes, tendremos que esperar un poco más para esto.

+

Me despido deseándote un feliz día del amor y la amistad y te recuerdo nuestra nueva dirección para que no vaya a pasarte igual que a GUS, que dejó su auto en el estacionamiento de la antigua dirección.

Amores 707, Interior 401
Col. Del Valle C.P. 03100
México D.F.

El correo electrónico:
clubnin@nintendo.com.mx
Y no dejes de visitar:
www.nintendo.com.mx

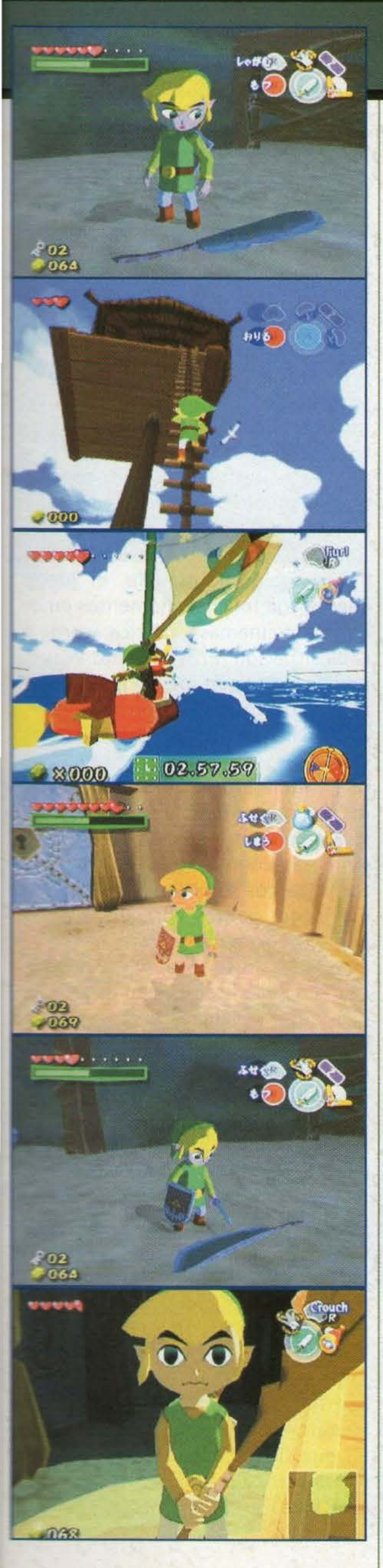
NUESTRA PORTADA

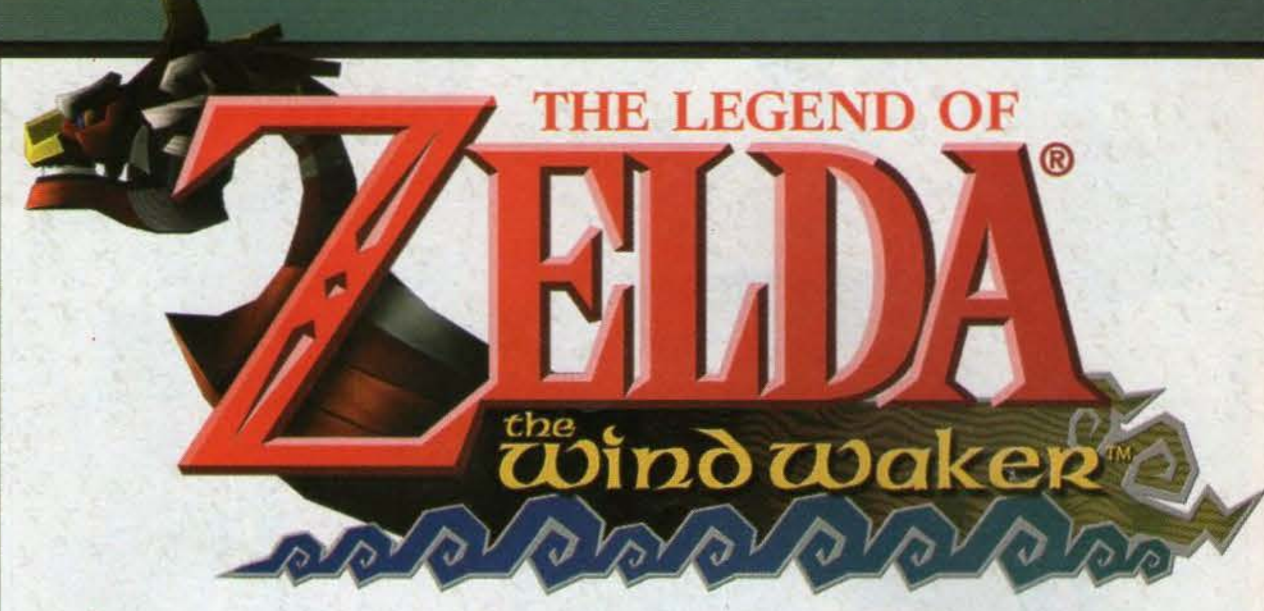
Uno de los juegos más esperados de este año es sin duda, The Legend of Zelda – The Wind Waker. A pesar de que hemos visto muchos videos, fotos y jugado un poco lo que han mostrado, sabemos que es solamente el principio ya que Shigeru Miyamoto siempre nos da una probadita de lo que es el juego en sí -que de por sí nos sorprende- y después, al jugar la versión final, nos damos cuenta de qué tan complejo, impresionante y divertido es en realidad cada título. Un ejemplo de esto es Super Mario Sunshine, pues todo lo que vimos antes de tener el producto final en nuestras manos se quedó corto con la gran variedad de detalles y entretenimiento que conforman la versión final.

A pesar de la polémica inicial sobre el cambio tan drástico de la imagen de Link, hemos visto que los fans siguen esperando con gran ansia este título para jugarlo en sus sistemas; pues aunque a algunos sí les gustó el cambio y a otros no, todos esperan una nueva aventura digna de la saga y qué mejor que en el poderoso Nintendo GameCube. En una conferencia de prensa, Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma (Director de Majora´s Mask y ahora de The Wind Waker)









dieron más datos sobre este esperadísimo título, así que vamos a comentarte lo que nos enteramos de este juego que estamos seguros que volará de los aparadores a finales de Marzo de este año como pasó en Diciembre en Japón con más de 400,000 copias vendidas en tán solo dos semanas.

Según lo que Miyamoto y Aonuma mencionaron, The Wind Waker incluye una historia mucho más compleja que el gran Ocarina of Time. En esta nueva aventura te situarán 100 años después de Ocarina of Time; obviamente te preguntarás cómo es que Link no envejece, pues podría entenderse que La Leyenda de Zelda son aventuras fantásticas de un héroe mítico, básicamente, por lo que Link y Ganon son una personificación del bien y el mal, los cuales siempre están y estarán en forcejeo. De esta manera, pueden unir las historias sin tanto problema





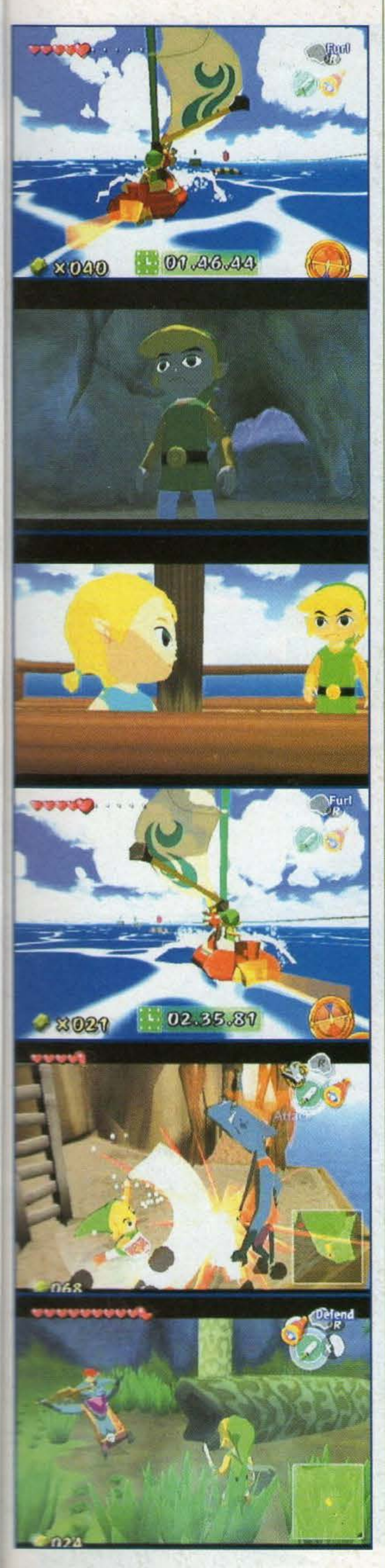
ni tener que dar más explicaciones o justificaciones y podemos disfrutar de más y más juegos. Según palabras del mismo Miyamoto, en cada nuevo Zelda, se trata de un nuevo Link.

La historia de este juego inicia con el rapto de la hermana de Link, Arilla, así que la madrastra de Link le da su ropa verde para que vaya a rescatarla. Link ahora debe entrenarse para poder ir a rescatar a su hermana, así que lo primero que debes hacer en el juego es ir a entrenar con un sujeto para aprender los ataques y movimientos básicos. El modo de juego es muy similar a Ocarina of Time y Majora´s Mask, así que no tendrás mucho problema en adaptarte rápidamente a los movimientos de Link.

Como era de esperarse, el juego cuenta con muchos momentos emotivos con cinemas y música acorde a cada situación. En The Wind Waker podrás viajar más que en las aventuras anteriores, cruzando vastos océanos y muchos escenarios llenos de detalles envolventes. Además de que siguiendo la tradición, Link deberá hablar con mucha gente de varios pueblos y lugares para aprender cosas, conocer más gente y realizar encargos y misiones. A lo largo del juego, podrás aprender nuevas habilidades para ayudarte en tu peligrosa búsqueda, obviamente cada habilidad te sirve en diferentes ocasiones y deberás regresar a un mismo punto varias veces e intentar muchas cosas en donde puedas para descubrir más detalles y cosas.

Ahora Link trae una piedra que brilla en su bolsillo la cual actúa parecido a Navi de Ocarina of Time. La piedra reacciona en ciertas ocasiones para ayudarte y hacerte más sencillo pasar algunas misiones o por lugares en los que pueden pasar desapercibidas las cosas.

El juego cuenta con muchos detalles que le dan un mayor realismo; un ejemplo son las ratas que aparecen en una de las escenas en donde la iluminación es tenúe. Tu puedes ocultarte en algún rincón o dentro





de un barril para evitar que los guardias te localicen, pero las ratas te pueden percibir por el olfato y te pueden delatar con los guardias.

Dado que el mundo de The Wind Waker es realmente amplio, seguramente te preguntarás cómo llegarás de un lado a otro rápidamente pues en Ocarina of Time tenías a Epona. Pues aquí deberás ir más allá de cabalgar; en TLOZTWW podrás usar la ayuda de un nuevo amigo, Sailboat. Esta pequeña embarcación te permitirá explorar nuevos confines y descubrir islas, pueblos y otras cosas en el inmenso océano de esta aventura. Algo que notamos es que mientrás vas navegando de un lugar a otro, podrás cambiar ligeramente el curso para poder llegar a tu destino, pero como es un bote de vela, vas casi siempre en dirección del viento, pero eso no le quita la libertad de movimiento, simplemente le da más realismo a la navegación. Por otra parte, creemos que mientras vas navegando, se va cargando el siguiente pueblo o destino, así que prácticamente no ves que haya tiempo de carga entre una costa y otra; esto muestra cómo Nintendo sigue sacándole jugo y usando su ingenio para que te mantengas lo más posible dentro del juego.

Otro de los detalles que hacen muy interesante el estar navegando es que cuando pasa el tiempo y se hace de noche o de día, notarás variaciones en el clima como olas de mayor tamaño, mareas altas y bajas, etc. Como puedes darte cuenta, esta nueva aventura tiene muchos y muy realistas detalles y de acuerdo al título del juego, dentro de tu aventura deberás enfrentarte a muchos acertijos y resolver problemas basados en el viento, así que debes tomar esto muy en cuenta. Pero no creas que eso es todo, pues al derrotar al



primer jefe, obtendrás un instrumento parecido a un bastón denominado The Wind Waker, con el cual podrás invocar al espíritu del viento y usar sus habilidades para muchísimas cosas. La manera de manejar en The Wind Waker es muy similar a Ocarina of Time, así que como verás que no es exactamente mejor ni peor, sino lo suficientemente diferente como para ser una gran idea que inmediatamente te cautivará.

El modo de batalla es muy similar a... ya sabes la respuesta; así que si ya jugaste Ocarina of Time o Majora´s Mask, no tendrás mucho problema para acomodarte a los controles. Claro está que Link ahora posee muchas habilidades nuevas que te permitirán sacar ventaja de tus enemigos. Uno de los detalles nuevos que nos dejó boquiabiertos es que ahora los enemigos tienen una inteligencia artificial mucho más elaborada, así como valores más realistas. Si varios enemigos te atacan al mismo tiempo y uno te da un espadazo (por ejemplo) y llega a tocarte a ti y al otro enemigo, éste último también sufrirá las consecuencias, así que debes aprovechar esto a tu favor para hacerte más sencilla la vida, aunque no creas que es fácil, debes practicar para dominar estas técnicas. Por otra parte, si un enemigo pierde su arma durante la batalla, Link podrá recogerla y usarla contra sus adversarios, pero aquí es donde las cosas toman otro giro, el peso y los valores de las armas son muy reales y te costará trabajo manejar una espada grande, pero será relativamente más sencillo con un arma pequeña, así que si te enfrentas a muchos enemigos y tus acciones deben ser rápidas, no es muy conveniente tomar un arma de gran tamaño y por ende, mayor peso. Y por si fuera poco, cuando un enemigo pierde su arma, cambia su manera de atacarte, ya sea más velozmente o bien, será muy evasivo pues le urge obtener un arma para atacarte; esto abre nuevos horizontes y hace las peleas mucho más dinámicas.


Crouch
R
Drop
068
200
00
200
00
200
00
200



Nintendo quiso usar la tecnología Cel Shaded para crear una aventura además de excelente en cuestión de control, modo de juego y demás; que fuera visualmente espectacular. Realmente es una experiencia impresionante ver todos los detalles del juego, desde las expresiones de Link, sus movimientos, el entorno, los enemigos y demás elementos que interactúan de una manera increíble y realista.

El temible Koji Kondo hace de las suyas con la música en The Wind Waker; así que podrás disfrutar de re-makes de piezas de A Link to the Past por ejemplo y muchas piezas nuevas que dejarán satisfechos a todos los fans de Zelda. Por cierto, un muy buen detalle es que ahora la música cambia ligeramente en ciertas ocasiones. Por ejemplo, al estar atacando a un enemigo, los instrumentos de cuerdas cambian el sonido por choques de metal; esto es aglo que se merece ser checado detenidamente.

La conectividad con el AGB también toma nuevas proporciones en TWW; aquí un segundo jugador podrá auxiliar al que esté controlando a Link con su AGB por medio del controversial Tingle. Al manejar a Tingle, podrás checar cosas en la pantalla del AGB que en la pantalla de televisión no se verán a simple vista, así que podrás ayudar a tu compañero verbalmente y señalar elementos en la pantalla de la TV con un cursor para una mejor precisión. Además de que el segundo jugador podrá usar las Rupias de Link para comprar cosas especiales como las Tingle-bombs que te ayudarán a descubrir pasajes secretos entre otras cosas. También podrás ayudarlo a flotar en ciertas partes con los globos de Tingle.

Como verás, The Legend of Zelda: The Wind Waker es un título en el que trabajaron bastante para hacerlo realmente sorprendente. Como es costumbre de Miyamoto y su equipo, todo lo que hemos visto de este juego, todo lo que te han dicho o todo lo que te podamos comentar no es ni la mitad de lo que te podrás encontrar en esta épica aventura que no dejamos de recomendarte. Una vez que lo juegues, te exhortamos a que no solamente lo acabes sino que te tomes tu tiempo para ver cada detalle, por pequeño que sea para que veas qué tan impresionante está este juego que no dudamos ni por un segundo en ponerlo este mes en el lugar de honor y dedicarle Nuestra Portada.





SÓLO PARA
NINTENDO
GAMECUBE™
METROID PRIME
www.nintendo.com
gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
Encuéntralo en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y SEARS.
TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. TM, ® 2002.

TOP 10

LOS MAS VENDIDOS











Metroid Prime







Super Mario Sunshine







Resident Evil 0

4 *Star Fox Adventures*
5 *James Bond 007: Nightfire*
6 *Harry Potter and the Chamber of Secrets*
7 *Star Wars Bounty Hunter*
8 *Mortal Kombat: Deadly Alliance*
9 *Animal Crossing*
10 *Skies Of Arcadia Legends*



GAME BOY ADVANCE







Metroid Fusion







The Legend of Zelda: ALTTP







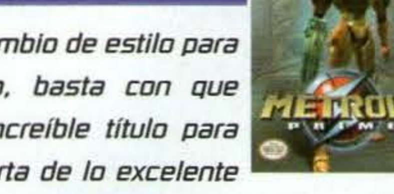
Street Fighter Alpha 3

4 *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3*
5 *Harry Potter and the Chamber of Secrets*
6 *Mortal Kombat: Deadly Alliance*
7 *Contra Advance: The Alien Wars EX*
8 *Kirby Nightmare on Dreamland*
9 *Super Puzzle Fighter II*
10 *Hamtaro*

LOS MAS RECOMENDABLES

Metroid Prime



Muchos no confiaban en el cambio de estilo para Metroid Prime, sin embargo, basta con que juegues un momento este increíble título para que quedes con la boca abierta de lo excelente que es. Por si fuera poco, si tienes la versión de Game Boy Advance, podrás activar un par de bonus.

Super Mario Sunshine



Aunque ha bajado algunos números en el Top Ten, Mario Sunshine sigue siendo uno de los consentidos para los fans de Nintendo. Esta aventura es en un escenario diferente a todo lo que ya se había visto, además de presentarte nuevos ítems y personajes con los que interactúas a cada momento.

Metroid Fusion

Si te gustó Super Metroid, estamos seguros que la secuela (Metroid Fusion) te fascinará, ya que el estilo de juego es muy similar, pero ahora con la comodidad de que es todo un portátil. El reto es bastante bueno ya que dependiendo en cuánto tiempo lo termines serán los bonus que obtengas.

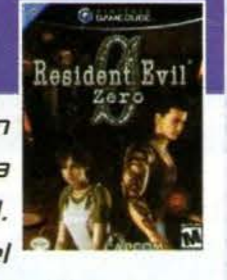
James Bond 007: Nightfire



El agente 007 no pasa de moda y la muestra es que, James Bond está de regreso en el Nintendo Game Cube con una historia y game-play que superan a su versión anterior. Como ya es costumbre, cuentas con 3 modos de dificultad. Los escenarios y cinemas están excelentes al igual que el audio.

Resident Evil 0



Si tenías dudas de lo que ocurrió en Raccon City antes de que llegara el Alpha Team a la mansión Spencer, esta es tu oportunidad. Resident Evil 0 te mantendrá pegado al filo del abismo mientras disfrutas de la continua acción que se combina entre Rebecca y Billy en la mansión del Dr. Marcus.

Skies Of Arcadia Legends

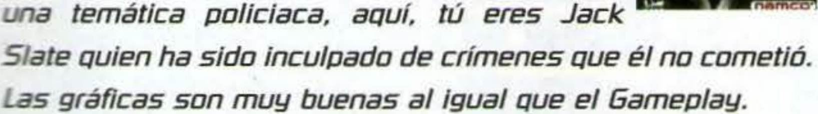


Si lo que buscas es un buen RPG para tu Nintendo Game Cube, prueba Skies of Arcadia, un juego que nos proporciona SEGA y nos narra una historia fuera de lo común con relación de piratas que en vez de surcar los vastos océanos, rodearán los cielos para llevar a cabo sus objetivos.

Dead to Rights

Balas, muchas balas, son las que necesitarás para limpiar tu nombre ante el mundo. Dead to Rights es un Shoter en tercera persona con una temática policiaca, aquí, tú eres Jack Slate quien ha sido inculpado de crímenes que él no cometió. Las gráficas son muy buenas al igual que el Gameplay.



Dragon's Lair



Hace ya algún tiempo, una versión de este juego salió para Arcadia y ahora, para estas fechas, el Nintendo Game Cube podrá tener su versión de Dragon´s Lair. En realidad es como si estuvieras viendo un caricatura, ya que usa técnica Cel Shaded en conjunto con efectos visuales.

Kirby Nightmare in Dream Land

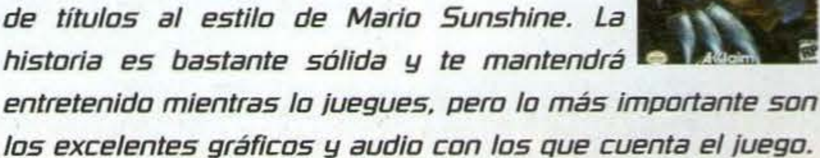


No cabe duda que Kirby es uno de los consentidos de Nintendo y por ello, hace su aparición exitosa en el Game Boy Advance, así que si te gustan los juegos de este personaje no dudes en checarlo. El reto no es mucho, así que no te costará mucho trabajo terminarlo.

Vexx

Acclaim lanza un nuevo personaje y con él, un nuevo jeugo de aventuras para los que gustan de títulos al estilo de Mario Sunshine. La historia es bastante sólida y te mantendrá entretenido mientras lo juegues, pero lo más importante son los excelentes gráficos y audio con los que cuenta el juego.



Nintensivo

Metroid Fusion esta de vuelta en Club Nintendo para continuar con la segunda parte de este Nintensivo. A partir de ahora, recorreremos niveles con un mayor grado de dificultad y sobre todo, con jefes de escena que ya responden con más efectividad a tus ataques. Otro de los puntos importantes que debes conocer para este mes y el próximo, es lo siguiente; habrá ocasiones en las que regreses a sectores anteriores del juego así que los mapas los encontrarás en los números donde se hayan plubicado (en este caso el anterior), esto con el fin de hacer más concreto este Nintensivo para tí.



Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 4"

Una vez que hayas descendido del elevador estarás en la coordenada T5 del mapa del sector 4, a la izquierda hay un Navigation Room donde te darán el mapa y nuevas asignaciones. Ahora, ve hacia la izquierda hasta P5 y sigue tu camino hasta M5, ahí usa el Ball jump y suelta unas bombas para que destruyan una pared. Continúa tu camino para llegar a J5 y después sigue hasta un Save Room que está en G4. Ahora, ve hacia la derecha y entra en una puerta gris que está en J3. Inmediatamente después de salir de la puerta, podrás ver un Missile Tank y como el camino está bloqueado, regresa a I6 y entra en una puerta gris que está a la derecha.

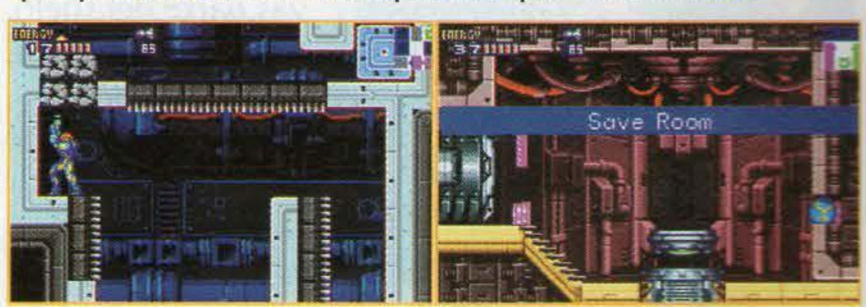


Una vez que hayas cruzado la puerta, usa el Ball Jump junto con tus bombas para destruir un techo falso que está justo arriba de ti. Ahora sube ahí y pon una bomba para que destruya una serie de bloques y deje libre un pasamanos en el techo. Cruza este cuarto y continúa hacia arriba, ahora estaras en un cuarto con una escalera en la parte izquierda de la pared, sube hasta la parte de arriba de la escalera, pero no saltes a otro lado, solo mantente subiendo y notarás que de repente entras en un cuarto oculto tonde hay un Missile Tank. Regresa al cuarto de la escalera en la izquierda y dejate caer para continuar de regreso, ahora en este cuarto, usa tus bombas en la pared de la izquierda y sigue así hasta entrar en una puerta que te llevará a D6.



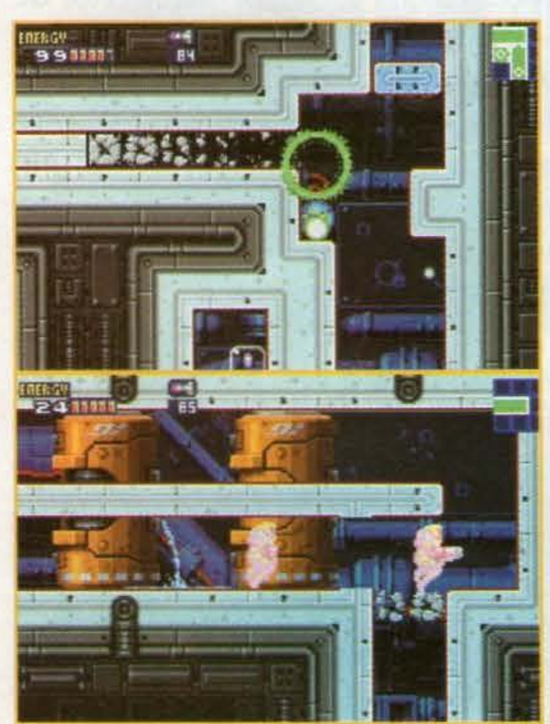
Una vez en D6, dipara al techo de la parte derecha para abrir un camino, ve por ahí y dirigete hasta la parte superior izquierda, una vez más, dispara al techo y continúa por ese camino. Ahora a tu derecha podrás ver un bloque azul, destrúyelo con una bomba, sube y en el extremo izquierdo pon una bomba para romper otro bloque del piso. Sigue tu camino hasta que encuentres una puerta gris en la parte superior de este cuarto que te llevará a un Save Room E3. No abandones este Save Room, ya que si disparas a la derecha abrirás un nuevo camino, ve por ahí y abrete más camino usando tus bombas hasta entrar en una puerta gris de la derecha. Cruzarás un cuarto con una piscina con un esqueleto similar al de un dinosaurio, entra en la puerta gris de la derecha y estarás nuevamente en I3. Sube un poco y podrás ver otro guardián, ve hacia el y eliminalo con tus misiles para que puedas entrar en la puerta que custodiaba.





Recuerdas el esqueleto que te mencionamos anteriormente, pues el jefe a combatir es un monstruo igual nada más que vivo. Así que sal del agua, notarás que parte de la plataforma central esta derribandose dejando solo unos pocos bloques para que camines. Hay 2 formas para vencerlo, la segura o la "¡Viva México!", la "¡Viva México!" consiste en estar brincando entre plataformas y esquivarlo para poder dispararle algún misil. La forma segura, es colgarte de la escalera de la derecha y apuntar hacia la izquierda, cuando se acerque, solo dispara tus misiles o tiros con carga, generalmente estarás seguro aquí, aunque a veces tendrás que esquivarlo. Después de unos cuantos diparos a la cabeza, se tranformará en otro parásito como los que ya has visto, así que solo disparale unos cuantos misiles directos para eliminarlo. Cuando lo hayas vencido, tendrás de regreso la habilidad "Speed Booster".

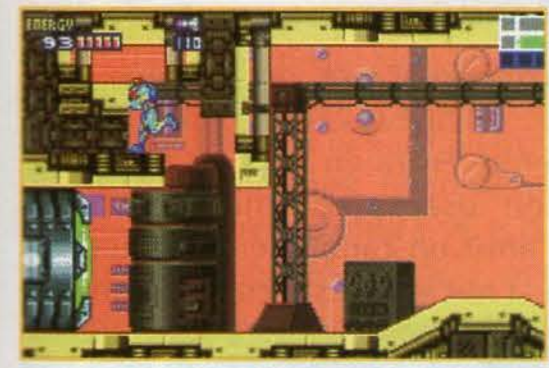
Una vez derrotado este enemigo, entra en la puerta de la parte superior derecha, podrás ver unos largos corredores, tu objetivo es el de abajo, una vez que estés ahí, ve hasta el extremo izquierdo y empieza a correr hacia la derecha para que con tu carrera (usando el Speed Booster que se activa solo al ir corriendo) destruyas parte del suelo. En cuanto caigas, mira a la izquierda, hay bloques que puedes destruir con tus bombas, hazlo y entra por el túnel, en seguida, encontrarás más bloques destruyelos de igual manera y pon finalmente una bomba en el extremo de la izquierda y toma el Missile Tank que acaba de aparecer, ahora, sube por la escalera de la derecha (junto a donde tomaste los misiles) y dispara un misil hacia la izquierda para revelar otro camino. Sigue por ahí y dejate caer en N3, ve a la derecha, salta y dispara a la parte alta de la derecha, entra y obtén otro Missile Tank, ahora regresa a D6 y entra en la puerta azul.





En este punto empieza a correr hasta que llegues al cuarto de drenado de agua, usa la máquina para bajar el nivel de agua en A6, justo debajo de la máquina, está un Missile Tank, tomalo y ve a la parte baja de E7 de ahí, empieza a correr hacia la derecha para romper la pared de la derecha y entrar en I7, donde hay otro Missile Tank. Regresa a S5 (Navigation Room), donde te mandarán hacia el Sector 3.





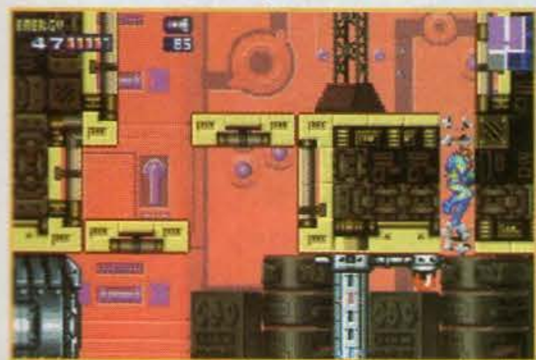
Una vez que hayas descendido del elevador del Sector 3 ve a la derecha al Navigation Room que está en F5; Ve hacia I7 y dispara al suelo cercano a la puerta gris, ve hacia abajo, pero no entres a la puerta, dispara a la derecha para que rompas las paredes y dejes un camino libre, ve hasta el extremo derecho y ahora con el camino libre, corre de derecha a izquierda hasta que estés en G8, dispara al suelo y dejate caer para llegar a un cuarto pequeño, dispara al techo y verás otro Missile Tank.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

sector 3

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 3"

Regresa a G8, y usa el Speed Bost hacia la izquierda y salta justo antes de llegar a la puerta verde, con esto, romperás unos bloques en el techo y podrás entrar por un túnel secreto que te conducirá a un Security Room usalo para abrir las puertas verdes. Ahora, ve a la derecha para regresar a E8, de ahí ve a K8, verás una puerta de seguridad con un botón parpadante del otro lado, así que ve un poco arriba, elimina al monstruo verde y camina hacia la derecha para caer justo del lado donde está el botón. Parate junto a la puerta de la derecha y empieza a correr hacia la izquierda hasta que con el Speed Booster rompas unos bloques en el suelo, dejate caer y entra en la puerta de la derecha.



Sube y entra en la puerta de la izquierda para llegar a M7, pon una bomba en la pared izquierda de M7 y entra por el túnel de en medio, encontrarás un Missile Tank, sigue hacia arriba y entra en la puerta que está en M6, sigue todo a la derecha hasta S6, donde está un Data Room (Aquí se te dan los Super Misiles). Regresa a O6 y notarás que se ha abierto un hueco en el suelo para llegar a O7; Continúa a la derecha hasta un cuarto en R7, elimina a todos los enemigos incluso al parásito barrera azul y toma el Missile Tank. Regresa a L6 y notarás que la puerta ha sido destruida, así que ve hacia donde está el Data Room.

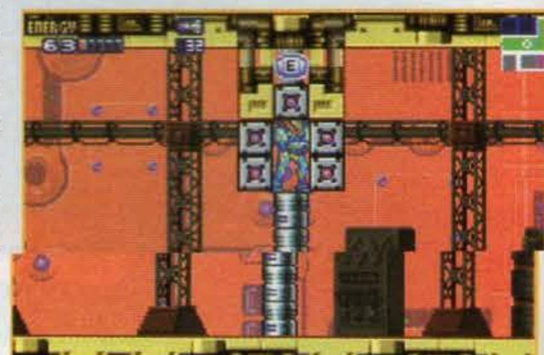


quinto jefe

Te enfrentas a una máquina tipo araña, su punto débil es el centro de su cuerpo así que trata de lanzarle misiles lo más rapidamente que puedas. Una vez que inicie el combate, trepa por el pasamanos, ya que es el único lugar desde donde podrás eliminar a este jefe. En cuanto estés en el pasamanos, dispara directamente hacia el punto débil del jefe, aunque también puedes hacerlo en diagonal (de esta manera te resulatará más fácil). Ten cuidado con los ataques de este jefe, de repente arrojará unas esferas que se transforman en pilares de fuego. Después de propinarle unos cuantos misilazos, lo habrás eliminado.



En cuanto hayas derrotado al jefe, notarás que unas rocas cayeron creando un nuevo camino, sube por ahí y ve todo a la izquierda, entra en la puerta y dejate caer. A continuación usarás continuamente tus bombas, usalas para abrir un camino en la izquierda, continúa y detente a la mitad de este cuarto, pon una bomba en el suelo y aparecerá un pilar gris, sube y sigue poniendo bombas hasta que descubras un Energy Tank; Continúa a la izquierda para estar de regreso en J5, sigue tu camino de regreso al Navigation Room de F5 donde se te darán indicaciónes de que vayas al Sector 6 así que dirigete hacia allá y toma el elevador que te llevará al Sector 6.



mision 6: sector 6

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 6"

Entra en el Navigation Room que está en G4, aquí te mencionan que evites el contacto con los parásitos azules hasta que tengas la Varia Suit que encontrarás en un Data Room en O13. Sal del Navigation Room y ve a la derecha hasta L4, ve a la parte baja izquierda y usa tus bombas en la pared, entra por el túnel donde hay otro Missile Tank. Regresa a la derecha y elimina al parásito barrera, ahora ve a la derecha y pon otra bomba en la pared, entra y pon una bomba en la parte superior derecha para abrir un camino que te conducirá a un Energy Tank, sal y continúa tu camino hacia Q7.



Ve directo a P9, y ve a la izquierda, notarás que hay una pared que sólo puedes romper con el Speed Booster, así que hazlo. En Q10, hay un Save Room, salva tu juego y ve hacia la izquierda hasta L10 donde está un Energy Tank, en este mismo cuarto, pon una bomba justo a un lado de donde estaba el Energy Tank para abrir un camino, ve por ahí y sigue hasta topar con pared, usa bombas en la esquina y dejate caer. Sobre tí, pasará SA-X, destruyendo la pared que te estorbaba y dejándote libre el camino, pero espera un poco antes de avanzar. Continúa hasta N12, pon una bomba en la pared y sigue adelante hasta un Save Room en K10.

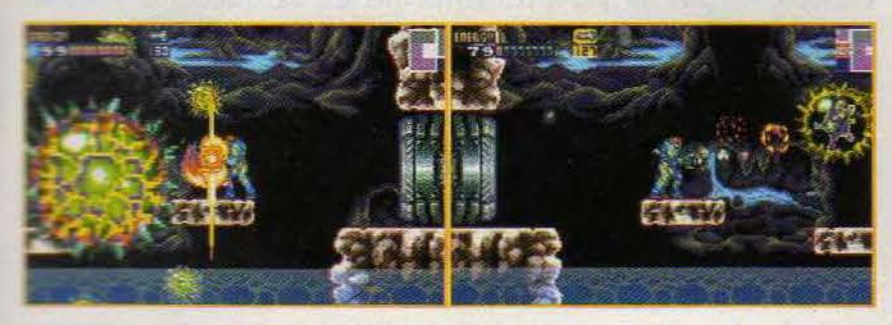


Ve a la derecha y dispara al suelo, baja y sigue disparando para destruir más bloques; en la parte inferior izquierda hay un túnel falso al que puedes entrar en Morph Ball, ve por ahí y estarás en un cuarto en K13, sube hasta la parte superior izquierda y usa bombas para descubrir un Missile Tank. Regresa y ve hacia la derecha hasta N13, elimina al guardián y entra en la puerta.



sexto jefe

En cuanto entres al Data Room, escapará un enorme parásito, siguelo por la puerta de la derecha. Aquí se desarrolla la batalla contra este parásito. Tus misiles no servirán de nada, así que utiliza tus disparos con carga total, pero ten mucho cuidado porque este enemigo se mueve muy rápido, muévete continuamente para evadirlo. Después de unos cuantos impactos se transformará en otro parásito que ya conoces, sigue la misma técnica que antes y en cuanto lo derrotes recobrarás la Varia Suit y todas sus cualidades.



Ve hacia la derecha hasta T13 a un Save Room, salva tu juego y ve a la izquierda, sube hasta arriba y entra en la puerta de la izquierda en S10, ahí encontrarás un Missile Tank, dejate caer por la orilla izquierda y mientras caes, agarrate de un pequeño túnel que te llevará a Q11, en donde si disparas al techo, hay otro Missile Tank. Regresa a S10 y ahora entra en la puerta de la derecha. Sigue tu camino y estarás de regreso en R9 y continúa tu camino hasta P5, entra en la puerta de la derecha y continúa todo a la derecha, recuerda disparar a las paredes, techos y pisos para abrirte camino, al final, llegarás a un cuarto con un Missile Tank que en realidad es un parásito, así que eliminalo y pon una bomba en la esquina derecha de este cuarto, se abrirá otro camino que te llevará a un Missile Tank, esta vez real. Regresa al Navigation Room en G4 para nuevas asignaciones donde te mandarán a explorar el Sector 5.





sector 5

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 5"



Una vez que desciendas del elevador del Sector 5 ve a la derecha donde hay un Navigation Room en las coordenadas C5 en el mapa del Sector 5; esta vez, tu objetivo es llegar a N8. Primero ve hacia F6 y sostente de la pared y dispara hacia la derecha para revelar un camino extra.

Atraviesa este enorme cuarto para llegar a K7 (Un cuarto muy frío),ve a la parte inferior izquierda y usa tus bombas, dejate caer y ve a la izquierda para encontrar un cuarto obstruido por una puerta de seguridad. De este punto toma velocidad con el Speed Booster para romper el suelo que está al final del corredor del



cuarto de al lado. Sigue y entra en la puerta que está en la parte inferior derecha, entra y estarás en M11. Rompe la pared con tus bombas y continúa a la derecha. Dejate caer y pon unas bombas en el suelo y dejate caer, sigue a la izquierda hasta que encuentres un Security Room donde puedas desactivar las puertas amarillas.

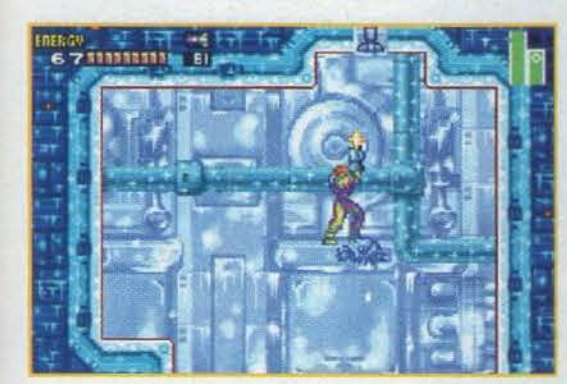
Ahora ve por la puerta amarilla de la derecha y sube hasta llegar a una puerta amarilla en G9, entra y estarás en un Save Room, salva y ve a la derecha, dispara al botón intermitente para abrir la puerta y continúa a la derecha. Con el camino libre, dirígete a N8, donde está el Data Room que le agregará nuevos efectos a tus misiles para congelar a tus enemigos.

Ve a la derecha, pon una bombas en el suelo y dejate caer, a la derecha hay una pared escalable, usala y sube hasta la parte más alta, podrás ver a un enemigo yendo de izquierda a derecha, usa tus nuevos misiles y congelalo para que te sirva como escalón para llegar a la puerta de la izquierda. Entra y verás un Energy Tank, que en realidad es un enemigo, eliminalo y pon una bomba en la parte izquierda del cuarto para revelar un camino oculto, pon otra bomba y verás un Energy Tank real, tomalo y sal de ahí y dejate caer,



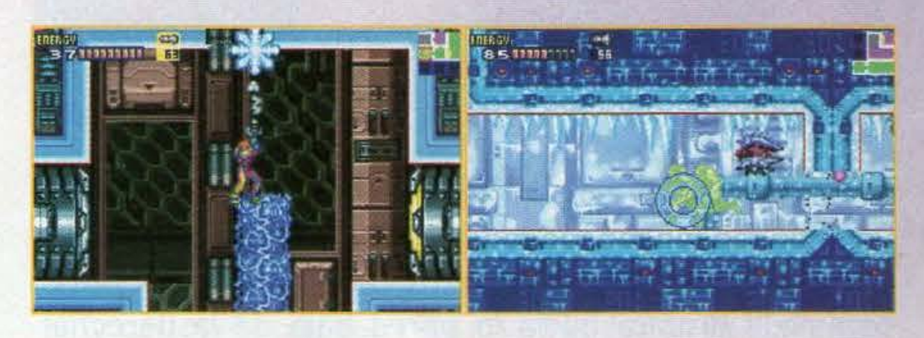
ahora ve a la derecha y usa el Morph Ball, salta un poco y entrarás en un túnel invisible que te llevará a P13.

Pon atención a lo siguiente: Dispara al techo y sube, elimina al parásito, pero no lo absorbas, deja que se transforme en otro que te servirá como pedestal para llegar más arriba, así que cuando cambie de forma congelalo con tu misil y usalo como escalón. Ahora elimina a un enemigo que está hasta arriba, pero no lo absorbas, deja que se transforme en otro y congelalo cuando esté a mitad del camino, usalo como escalón y



dispara al techo para ver un Missile Tank, tomalo y regresa a O13 y entra en la puerta amarilla de la izquierda.

Congela al parásito barrera y subete en él, ahora dispara justo hacia arriba y sube por el camino recién abierto y toma la puerta de la izquierda. Ahora estás en M12, aquí hay un parásito, eliminalo, pero no lo absorbas, deja que se forme nuevamente y eliminalo otra vez, pero tampoco lo absorbas, automáticamente, el parásito se mezclará con otro para formar un parásito barrera. Ahora si, dispara a la puerta de la izquierda, no entres, solo dejala abierta, congela al parásito barrera y colocate en el extremo derecho de la plataforma que se ha unido gracias al parásito congelado, desde ahí corre para usar el Speed Booster, y pasar por L12, romper una barrera en K12 y llegar a J12. Sigue tu camino hasta llegar de nuevo a K11.



Sube a la parte superior derecha de L10 y dispara a la pared de la derecha, y sigue tu camino para pasar de M10 a M9 y luego a L9. De aquí dirígete a G4 donde hay un Missile Tank, recuerda que ocasionalmente necesitarás congelar a los enemigos para usarlos como escalones y así llegar más alto. Ahora regresa a H7 y entra en la puerta amarilla. Elimina al enemigo del techo, ahora pon una bomba en la parte superior derecha de este cuarto para abrir un hueco, pon una más para revelar un Missile Tank. Ahora, ve a la izquierda y sigue hasta el Navigation Room que está en C5 para nuevas asignaciones que te llevarán al Sector 3 así que dirígete ahí.



misión 8: sector 3

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 3"

Tienes 6 minutos para poner en normalidad las cosas antes de que explote todo. Una vez en el Sector 3, tu objetivo es el Data Room en D11 (obviamente esta coordenada es para el mapa del sector 3) A continuación te diremos el camino a tomar, así que pon atención:

Del Navigation Room en F5, ve directamente a K8, nuevamente, sube un poco, elimina al monstruo, ve a la derecha y dejate caer para estar del otro lado de la puerta de seguridad (donde está el botón parpadenate). Dispara al botón para que la puerta se abra y ve a el extremo izquierdo junto a la puerta, desde ahí, corre para activar el Speed Booster y romper el suelo en M8, sigue disparando al suelo para caer y entrar en una puerta en M9, ahora, dejate caer y entra en la puerta de hasta abajo a la izquierda. Ahora, trepa por el pasamanos para cruzar este lugar y entra en la puerta de la izquierda. En este punto, congela a uno de los enemigos para usarlo como escalón y entra en la puerta de la parte superior derecha.



Sigue a la derecha hasta K12, congela a los monstruos de la pared y usalos como escalones; entra en la puerta de arriba a la izquierda, ahora, cruza por los peldaños en J11 y continúa hasta G11 donde está el Main Boiler. Sube hasta el extremo superior izquierdo de este lugar y elimina a un guardián. Entra en la puerta y descarga toda tu ira sobre un científico (que en realidad es un parásito) una vez que le hayas disparado, se transformará en un jefe común que ya

conoces, así que disparale tus misiles directamente al ojo. Una vez que lo hayas vencido obtendrás el Wide Beam, pero no olvides usar la terminal para detener el contador de tiempo.



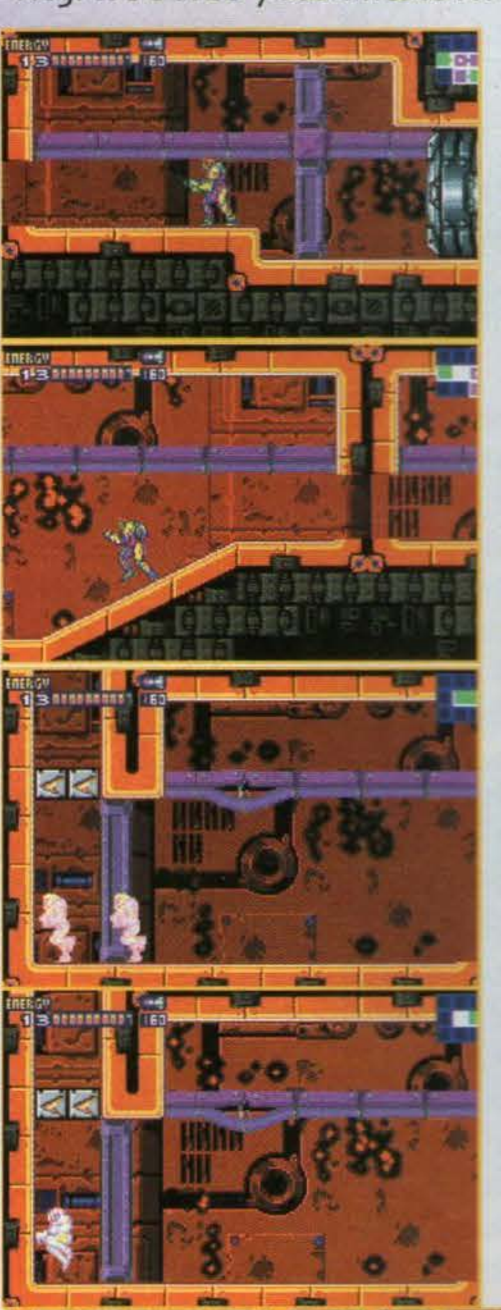
Regresa a N13 y entra en la puerta verde de la derecha. Aquí, sube en el bloque del centro y justo en medio pon una bomba para revelar un Missile Tank, tómalo y dispara hacia la pared baja de la derecha. Ahora congela al enemigo de fuego y usalo como pedestal para llegar a la parte alta. Ahora, dejate caer. Este cuarto esta parcialmente inundado de lava y cuenta con unas plataformas que van en ascenso tipo escalera. La primera plataforma es sólida, pero las demás son quebradizas, estas últimas, cuentan con un enemigo así que lo que debes hacer, es congelar al enemigo para pararte sobre él. Sigue así un poco más hasta que veas un pedestal en la parte de arriba, ve hacia el y encontrarás un Energy Tank, después en Morph Ball, salta al túnel y ve hacia la izquierda para tomar un Missile Tank.







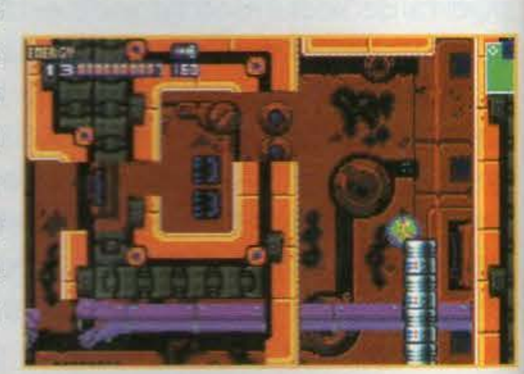
Regresa a N13 y sube hasta N7 y entra en la puerta de la derecha. Si recuerdas ya estuviste aquí antes, pon una bomba en la pared de la izquierda y entra en el túnel de arriba y continúa tu camino hasta M6, a tu izquierda hay un parásito barrera, eliminalo y entra en la puerta verde de la izquierda. Ahora dirígete a I7 y entra en la puerta de la izquierda. Continúa hasta D7 donde hay un Missile Tank. No salgas de este cuarto, pon una bomba en la parte izquierda y entra por ahí para llegar a C7, aquí, dispara a todos los bloques para que dejes libre el camino. Ahora para que sea más fácil, mira las fotos para que cheques lo que tienes que hacer.





Este movimiento lo llamaremos Speed Boost con salto y se hace de la siguiente manera, corre hasta activar el Speed Boost, cuando llegues al punto que necesites, presiona abajo (quedarás agachado y flasheando) y ahora presiona el botón A para salir disparado hacia arriba.

Ahora estás en B6, de aquí, dispara a la pared de la derecha y cruza del otro lado, ahí, pon bombas en el suelo para activar un pilar gris que te servirá para saltar a la parte alta y seguir el ascenso, sigue disparando en las paredes hasta que consigas el Energy Tank y regresa al Navigation Room en F5, donde te dirán que ahora tienes que regresar al Main Deck, así que hazlo.



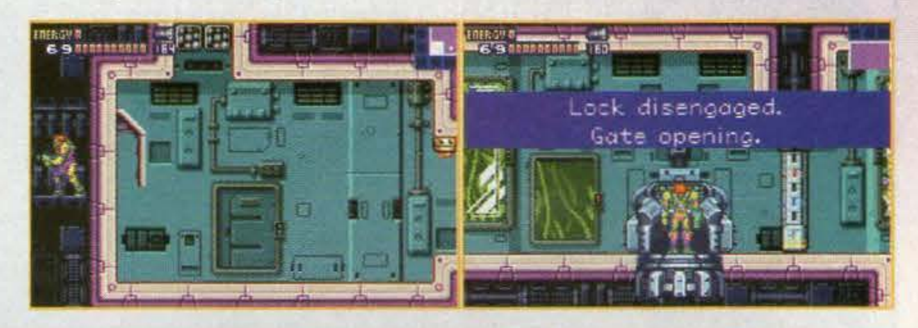
mision 9: main deck

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "Main Deck A"

Una vez en el Main Deck, estarás en la coordenada F9, ve a tu izquierda y entra a E9, notarás que hay un Missile Tank, pero la pared solo se rompe con Speed Boost, así que ve hacia la derecha, toma el suficiente espacio y corre para romper esa pared y tomar el Missile Tank. Ahora, ve al Navigation Room que está en L11 y sigue hasta M8, entra en la puerta de la izquierda y usa el elevador en L8 para llegar a L5. A tu derecha hay un Save Room, usalo y regresa y ahora entra a la puerta de la izquierda y ahora entra en la puerta que está en K3, dispara al suelo justo antes de la pared metálica, dejate caer y dispara al botón flasheante de la derecha; ahora dispara a la pared del extremo izquierdo para limpiar el camino. Regresa al extremo derecho y empieza a correr hacia la izquierda para romper el suelo en el extremo izquierdo, dejate caer, dispara a otro botón parpadeante y toma el Missile Tank.

Despues de agarrar el Missile Tank, ve a la pared de la izquierda y salta para entrar en un corredor secreto, sigue tu camino hasta I3, usa la máquina para abrir la puerta y cumplir con tu objetivo, ahora, regresa al Navigation Room que está en L11, donde te dirán que tu siguiente objetivo es en el Sector 5.





mision 10: sector 5

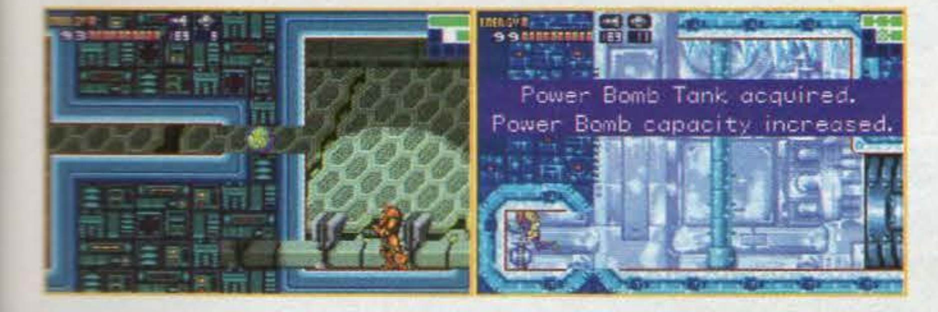
Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "Sector 5"

Una vez que desciendas del elevador estarás en B5, tu objetivo está en un Data Room en N8. Primero entra en la puerta a la izquierda de F7, podrás ver un Missile Tank, la forma de obtenerlo, es saltar en la parte baja izqueirda del bloque donde estan los misiles (que por cierto es falsa así que la puedes traspasar) tómalos y ahora si ve a N8 para adquirir las Power Bombs.

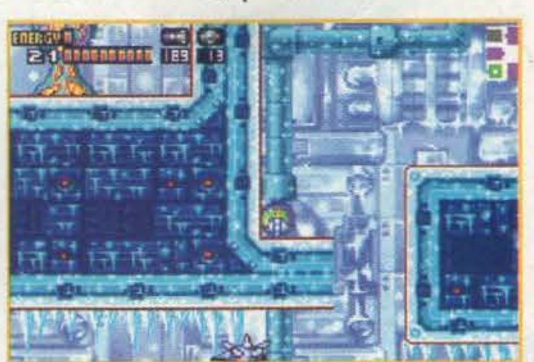


Ahora entra en la puerta de la derecha, dispara al suelo y dejate caer. Entra en la puerta de la izquierda y estarás en N13, aquí, estrena tus Power bombs (En Morph Ball, presiona R y luego B) para destruir parte del suelo y dejate caer ahí y entra en la puerta de la izquierda. Ve hasta la parte izquierda de este cuarto y quedate quieto... SA-X estará por ahí, así que deja que se vaya y usa otra Power Bomb en el extremo izquierdo de este lugar. Sube por el túnel superior.

Nuevamente se acercará SA-X (no te acerques) sigue hacia la izquierda hasta I14, aquí, usa otra Power Bomb y toma el Power Bomb Tank.



Ahora, ve hacia arriba de este cuarto y pon otra Power Bomb, continúa tu camino hacia arriba. Congela al enemigo volador y sube en él y así hasta llegar a una puerta en I10, entra y toma otro Power Bomb Tank. Regresa a I13 y entra en la puerta izquierda y abrete paso hasta el Save Room en H9. Ve a la derecha y con una Power Bomb, destruye al parásito barrera de color anaranjado y continúa tu camino. En cuanto salgas, sube un poco para estar en K9 y notarás a un parásito barrera del otro lado, usa una Power Bomb para eliminarlo y abrir un camino, ve por ahí y entra en la puerta para llegar a J8, sigue a la izquierda para encontrar otro Power Bomb Tank, pero ten cuidado porque el piso es frágil. Ahora, regresa al Navigation Room en C5, donde te darán nuevas instrucciones, y dirígete nuevamente al Main Deck.



Nos vemos en un mes

el ojo del cuervo

¿Qué hay chavos, cómo estàn? Ya estoy aquí de vuelta en la edición de enero de "El ojo del Cuervo´". Si recuerdan, el mes pasado le tocó el turno a Street Fighter II, sin embargo, creo que hay otra parte de esta saga que también merece ser mencionada, y claro, me refiero a Street Fighter Alpha, o Zero como se le llamó en Japón y no es más que la precuela de Street Fighter, Así se que no se diga más y demos inicio con esta sección.

Street Fighter Alpha, o Zero como se le conoce en Japón, se sitúa justo después de Street Fighter y antes de Street Fighter II, por lo que Ryu ya había enfrentado previamente a Sagat consiguiendo herirlo en el pecho, pero aún no ha tenido el placer de combatir contra M. Bison. Sin duda, SF Alfa, trajo nueva vida a las serie, ya que se lograron implementar cosas nuevas y sobre todo más diversidad de personajes, unos de muy buena calidad y otros tantos que no valían la pena.

Street Fighter Alpha 2

Uno de los cambios más atractivos, fue el hecho de poder emplear movimientos especiales no tan sólo de nivel 1, sino 2 ó hasta 3, con lo que podías, si tu oponente lo permitía, dar un golpe que le causaría un daño sumamente extremo, además de que podía ser "linkeado", es decir, antes de hacer un super, podías dar unos cuantos golpes para elevar el nivel de daño otorgado. SF Alpha, contó con su versión para el Game Boy Color, pero a decir verdad no es muy buena ni recomendable, porque los movimientos son muy lentos y no te permite libre desempeño de tus funciones para generar ataques o poderes a la ofensiva.







STREET FIGHTER ALPHA 2

Así mismo, Street Fighter Alpha 2 tuvo su translación al Super Nintendo. En esta ocasión, las cosas fueron muy sorprendentes, la adaptación fue casi fiel respecto a la versión original, pero el único problema aquí era que el juego tardaba un poco para cargar antes de cada pelea. No obstante, cada uno de los personajes contaba con todos sus poderes y habilidades originales, así como la opción de realizar super poderes, y de hecho, en cuanto iniciaba la pelea, podías notar una excelente movilidad que lógicamente se notaba que el SNES estaba aprovechando sus características al máximo. En este juego, aparecían nuevos peleadores como: Adon, Birdie, Charlie, Dan, Guy, Rolento, Rose, Sakura, quienes le dieron un sabor diferente a lo que ya se estaba volviendo monótono con la serie de Street Fighter.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Hasta el momento, hay 3 títulos de esta parte de Street Fighter, de hecho, sorprendentemente, Street Fighter Alpha 3, fue lanzado para el GBA, dejando boquiabiertos a mucha gente que no creía que un juego como ese, podría trasladarse a un sistema portátil. De hecho, en cuanto tuve la oportunidad de jugarlo, no me quedo duda de que sería uno de los mejores juegos hechos o transladados para este sistema portátil.

Esta versión, cuenta con gran catidad de personajes que va más allá de los 32 peleadores. Lo más atractivo es el excelente trabajo que hicieron al adaptar la configuración de botones en el GBA, facilitándote cada uno de los movimientos; y hay que darle su lugar a los escenarios y tamaño de los personajes. Esta es la mejor versión de SF para un sistema portátil.













AKUMA

Esta serie contó con la introducción de uno de los más míticos y poderosos personajes como AKUMA, quien ha masterizado el arte marcial del Shotokan Karate gracias a su maestro Goutsetsu. Akuma, entrenó al lado de su hermano Gouken. Por desgracia, Akuma se dejó llevar por la maldad generada por su extremo poder y su altamente calificada técnica de combate. Y para evitar que alguien más pudiera conocer sus técnicas eliminó a su hermano. Desde ese entonces, Akuma viaja por el mundo combatiendo a los más poderosos rivales que encuentre en su camino para incrementar su fuerza y habilidad en cada combate.

STREET FIGHTER ALPHA: THE MOVIE

Si bien Street Figher II contaba con su propia película animada, ¿por qué no SFA también? Así, que rápidamente se produjo una película sobre las hazañas que ocurrieron antes de SF II, en esta ocasión, lógicamente el trazo de los personajes es diferente, adecuándose a lo que se ha visto en los juegos, es decir, Ken conserva su cabello largo y cejas prominentes, mientras que el diseño de Ryu es más juvenil.



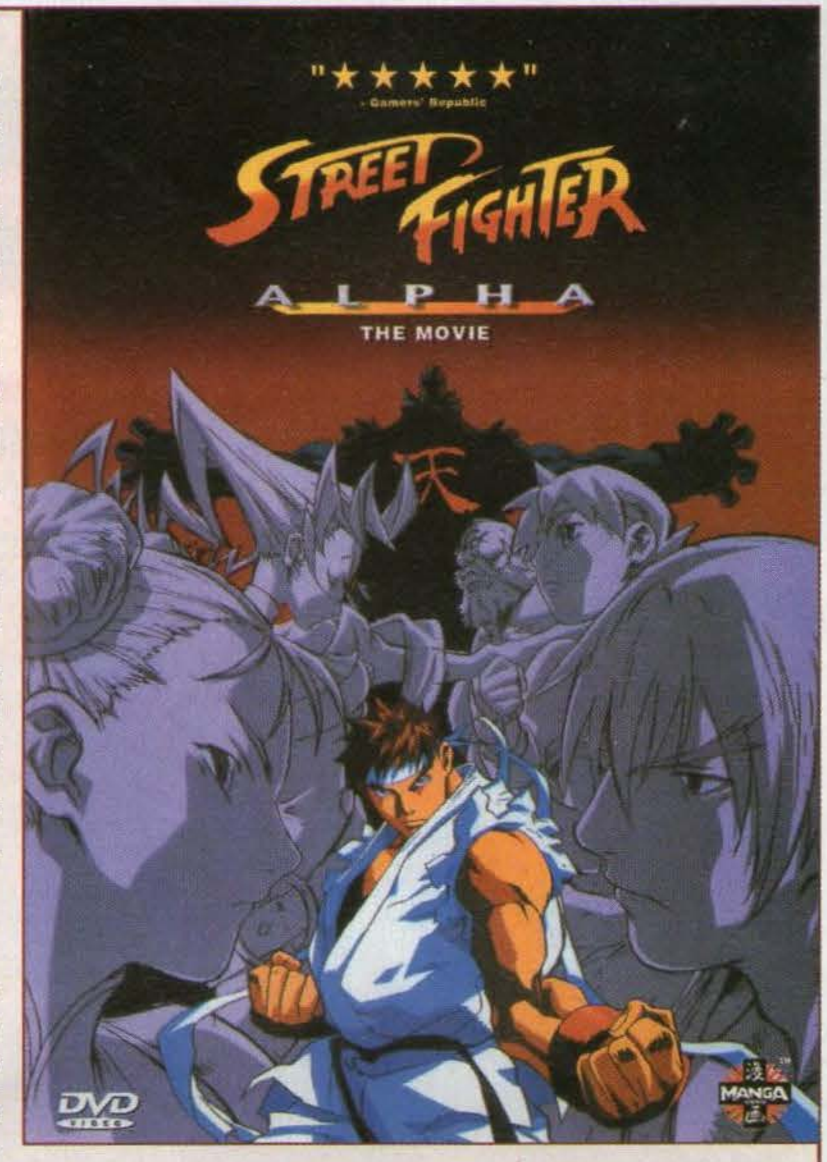
La historia, toma lugar en una reunión con Ryu y Ken, donde poco tiempo después, empiezan a suceder cosas extrañas como la transformación de Ryu en un ser demoniaco con sed de violencia (Evil Ryu). La historia es bastante buena y muestra partes de Street Fighter que te despejarán ciertas dudas. Las escenas de combate son muy variadas y aunque a veces se torna un poco lenta la trama de la película, quedarás con buen sabor de boca cuando hayas terminado de verla.







En esta película, hace su aparición Akuma como maestro en el Dark Hadou. Otro personaje que aparece es Shun un niño quien según él, dice ser el hermano menor de Ryu y que también cuenta con los poderes del Dark Hadou, sin embargo, antes de que Ryu lo compruebe, Shun es secuestrado por miembros de la organización Shadowlaw, por lo que ahora, Ryu tendrá que lidiar contra múltiples adversidades para rescatarlo mientras aprende a conocer y dominar el poder del Dark Hadou que lo está consumiendo.



SF A: The Movie, es dirigida por Shigeyasu Yamauchi, mientras que el diseño de los personajes va por parte de Yoshihiko Umakoshi. Y Si eres fanático de la serie, estoy seguro que te va a encantar esta película animada de Street Fighter Alpha, lógicamente, aquí aparecen varios personajes como Zangief, Adon, Birdie y muchos otros quienes entran en combate. Este film, esta disponible en VHS y DVD.

Y bueno, ahora ya que pudimos checar tanto SF II, como la versión Alpha, no queda más que dar un veredicto final. En cuanto a SF II, las animaciones y aportaciones extra ante el juego fueron de suma calidad y dejando a los fanáticos boquiabiertos en cada episodio de la serie SF II V. Pero de igual manera, se logró exitosamente adaptar la serie de SF Alpha en video dando así a los fanaticos, artículos de colección que además amplían el conocimiento sobre la serie de Capcom, que en definitiva ha sido de los mejores juegos de pelea que han salido hasta el momento y que han hecho varios Crossovers hasta con personajes de Marvel e inclusive con SNK.





Con esto llegamos al final del Ojo del Cuervo, por lo menos de este mes, espero que la información antes escrita haya sido de tu total agrado, así mismo te recuerdo que mi correo electrónico está disponible para que envíes tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones que te aflijan =) crow@nintendo.com.mx. ¡Hasta la próxima!

Sé el PRIMERO en suscribirte

C • L • U • B

Nintendo®

25%

de descuento

Suscríbete hoy mismo
y por sólo $180.00
recibe 12 ejemplares
Precio normal $240.00

¡Suscribirte es muy fácil!

Por correo
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos y
deposítala en el buzón
No necesita timbres

Por teléfono
Llama al 52 61 27 01
Del interior, marca sin cost
al 01 800 711 26 33

Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos,
llama al 52 61 27 99
y envíala

Entérate de PRIMERA mano de las noticias más relevantes

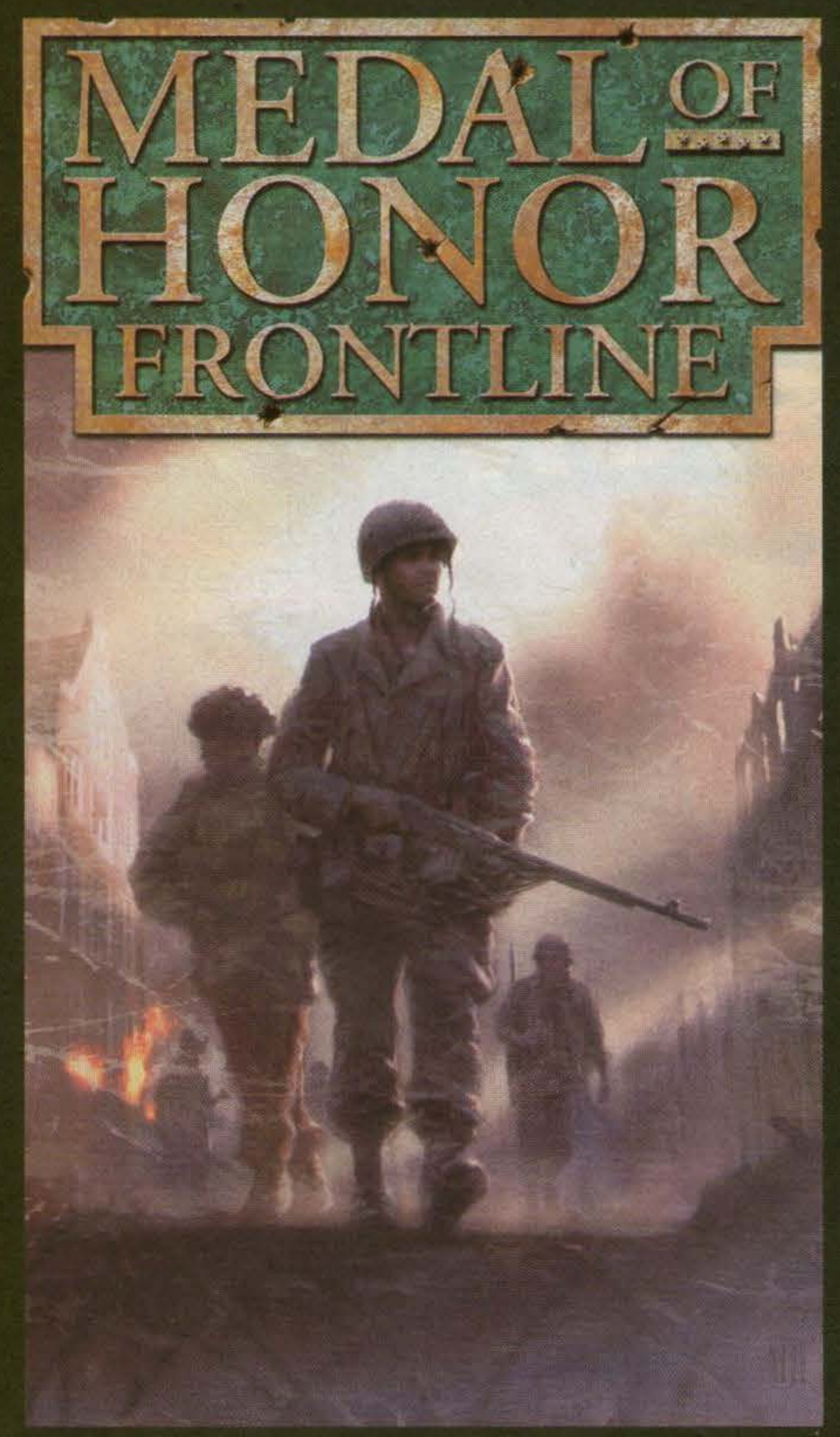
No te pierdas los tips y los más completos Nintensivos

La opinión de nuestros expertos y la respuesta a tus preguntas

Mes a mes tendrás nuestra revista sin riesgo de perderte un sólo número

Entérate PRIMERO que tod

Oferta válida para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de marzo de 2003
Unicamente para la República Mexicana



EA HACE UN VIAJE A TRAVES DE LA HISTORIA CON UN GRAN JUEGO DE COMBATE QUE HARA VIBRAR TU CONTROL COMO NUNCA. CAMBIA LA MAREA DE LA GUERRA CON NUESTROS TIPS

La serie de Electronic Arts, Medal of Honor, ofrece grandes horas de entretenimiento en el Nintendo GameCube con el capítulo Frontline, el cual esperamos que sea el primero de varios. El excitante título de la Segunda Guerra Mundial, te envía de servicio en el último año de la guerra contra Alemania. Con nuestras estrategias sobrevivirás en las primeras tres misiones, y tal vez obtengas alguna medalla por ir más alla del deber.





Suggestive Themes
Violence

D-DAY
YOUR FINEST HOUR
Normandy, France
6 June 1944—0630 Hours

En este decisivo día de Junio, tropas aliadas se establecen en Europa y es ahí donde Medal of Honor Frontline entra en la batalla. Llegas a la playa de Normadía en un bote de asalto, empaquetado como sardina junto con tus compañeros de escuadron. Enfrentarás fuego enemigo principalmente de dos posiciones estratégicas quienes intentarán sacar a los aliados de la playa. Esta misión en el Día-D, demanda terminar con las posiciones enemigas, pero al principio pelearás por sobrevivir.



Pasa el Area de Embarcación

Serás un guerrero solitario en la mayor parte del juego, pero deberás trabajar en equipo en esta playa. Habla con el capitán para recibir tus ordenes. Si todo va bien y junto con tu escuadrón alcanzas la barricada de alambre, volarán el camino para llegar hasa donde se encuentran los alemanes.



En los primeros minutos de la misión, tendrás que buscar protección en cualquier estructura para cubrir a cuatro soldados (uno a la vez) mientrás alcanzan su objetivo. Identifica a los soldados en cuestión por el humo rojo que emana cerca de sus posiciones. Habla con ellos y dispara hacia el enemigo mientras van a realizar sus tareas.



Al salvar a los cuatro soldados, habla nuevamente con el capitán para que te pida rescatar al ingeniero de explosivos que está a la derecha de tu posición. Corre hacia él y protégelo del fuego enemigo mientras corre hacia el capitán para abrir el camino hacia las torres enemigas y así todos puedan entrar y despachar a los alemanes que atacan a tus camaradas mientrás desembarcan.

Asume el Control de la Ametralladora Montada

Después de que el equipo toma control de la torre, tu capitán te solicitará para tomar control de la ametralladora bajo la torreta derecha. Toma las reservas que hay cerca antes de partir.



El camino entre las torres está lleno de minas. corre por los cráteres ya que ahí no hay minas. Al llegar a la ametralladora, extermina a los soldados enemigos que se dirijan a tí. Al finalizar, destruye las ametralladoras del puente.

INTO THE BREACH

Ayudarás a asegurar Normandía si puedes terminar con el cuartel de la derecha. Busca enemigos desde la base hasta la cima para limpiar la casa de cualquier enemigo.

Batalla en el Cuarto de Comunicaciones.



Vuela el barril que está en la entrada del cuarto para eliminar a los Nazis que hay dentro, pero el encargado de la ametralladora no dejará su posición. Recorre el primer piso y toma la ametralladora. Destruye a quien llegue.



Al pasar por el primer y segundo piso, dispara a los barriles para crear explosiones. No corras hacia las cuevas ya que hay Nazis intrusos esperando. Al encontrar el cuarto de comunicaciones, camina despacio para sorprender al soldado que está sentado. Al eliminarlo, destruye el radio

Limpia el Area de Ataque





En el cuarto nivel, encontrarás dos puertas. Una no abre... aún, así lo mejor es equiparte con un arma rápida y entrar por la otra puerta y es hora de hacer bailar a todos los soldados enemigos. Espera por la orden del capitán para poner la señal de humo y corre al otro cuarto antes de que sea tarde.



A STORM IN THE PORT

SEASIDE STOWAWAY

St. Mathieu, France

17 August 1944—0900 Hours

En la segunda misión principal, debes destruir la fábrica de botes Nazi en Lorient, Francia. Para llegar hasta ahí, debes infiltrarte en uno de estos botes en el puerto de St. Mathieu en la primera sub-misión.

Asiste a las Tropas Invasoras

Toma el paquete de la resistencia francesa detrás de las cajas al comenzar la misión y corre al pueblo para asistir a las tropas aliadas que intentan tomar el pueblo.





En la primera plaza del pueblo, salta en el vehículo descompuesto y usa su ametralladora para limpiar a los soldados enemigos. Después, al otro lado del puente, usa la otra ametralladora para detener al tanque.





Dentro de la torre en ruinas, el radio de un soldado te advertirá del ataque enemigo cercano. Termina con los soldados Nazis con la ametralladora de la torre y regresa al nivel del suelo para lanzar ataques sorpresivos sobre los Nazis.

Atravieza el Embarcadero



Al llegar al final de la puerta de madera, regresa hasta ver un barril rojo a través de un arco. Prendele fuego al barril para derribar una pared cercana que te llevará al área de embarcación. Toma el camino de la derecha y usa la ametralladora estacionaria para exterminar a los soldados Nazis. Ya tranquilo, sube a la caja del muelle para comenzar la siguente sub-misión.



SPECIAL CARGO

Aboard U-4902 near Lorient, France
18 August 1944—0400 Hours

Al escapar dentro del bote, debes salir de la caja y colocar explosivos a lo largo de la embarcación, antes de que este llegue al puerto de Lorient

Sabotea el Cuarto de Máquinas







Al salir de la caja y llenar de plomo a los guardias, toma la MP40 SMG y gatea por las cajas para encontrar municiones. Al encontrar fugas de vapor, apagalos con la llave cercana (para alcanzar una de estas llaves, tienes que pasar agachado por una de las fugas). En el cuarto de máquinas, coloca los explosivos en el cuarto de metal para destruir las máquinas y abrite paso.

Vuela el Cuarto de Torpedos y Destruye el Radio





Después de colocar los explosivos de tiempo en el primer cuarto de torpedos, continúa tu camino para destruir el radio del cuarto de comunicaciones. No quieres que alguien prevenga a la gente de Lorient de tu pronta llegada.





Coloca la segunda carga de explosivos en el segundo cuarto de torpedos. Cuando vayas de regreso a la escotilla de escape, un soldado saldrá del cuarto del oficial. Elimínalo y toma el Enigma Code Book de su cuarto.

EYE OF THE STORM

Shipyards of Lorient, France
18 August 1944—0500 Hours

Te has infiltrado en el área de botes, pero aún debes alcanzar el muelle distante. Esta sub-misión te llevará a través de la resguardada área de bodegas.



Utiliza tu dominio con la Mira Telescópica



Sube al techo de la bodega por la escalera y cruza a la siguiente azotea. Abre el portafolios para encontrar un rifle Springfield '03 con mira telescópica. Regresa a la escalera para ver arder a la embarcación. La alarma comenzará a sonar así que lo mejor es utilizar tu nueva arma antes de bajar y continuar con la misión.





Al correr al lado del barco de batalla, enemigos intentarán llegar hasta las ametralladoras estacionarias. Usa tu rifle de largo alcance para detenerlos. Ahora sigue por los callejones y usa tus granadas contra los soldados.

Entra a la Bodega de la Segunda Area de Botes







En la segunda área de botes, gatea para alcanzar las ametralladoras y detén a cualquiera que se mueva. Busca por las paredes para encontrar la escalera que te llevará a la azotea de la bodega. Una vez arriba, gatea para evitar el fuego enemigo hasta llegar a una abertura por donde entrarás despacio a la bodega utilizando tu mira telescópica para detener a los soldados y las alarmas.

Destruye los Camiones y Encuentra el Muelle

Al dejar la bodega, deberás combatir uno que otro enemigo en los callejones en tu camino hacia los camiones de reservas. Al destruir dichos camiones, encontrarás la puerta el muelle.





En el área de los camiones, elimina a distancia a los soldados enemigos que están patrullando. Al colocar explosivos en tres de los cuatro camiones, la puerta se abrirá. Entra en la construcción y erradica a los soldados.





Al final del corredor, deberás encontrar una oficina y tomar lo que encuentres para regresar a donde está el cuarto camion, pero ten cuidado ya que saldrán más soldados. Vuela el último camión para revelar un pasaje.

A CHANCE MEETING

Shipyards of Lorient, France
18 August 1944—0600 Hours

Al entrar en la fábrica de producción de botes-U, deberás demoler todo el lugar volando todos los botes y cualquier forma de producción en esta área.

Sube al Tren y Utiliza sus Ametralladoras





Camina alrededor de los carros y sigue sobre las vías hasta encontrar una palanca. Actívala y corre hacia la puerta. Rápidamente sube al tren y utiliza sus ametralladoras estacionarias contra todos los soldados.

Enviando un Paquete Especial



En el muelle, equipa el rifle Springfield '03 y dispárale al cable que sostiene una caja. Esta caja soltará su carga en los soldados de abajo. Elimina a los demás soldados que patrullen el área y procede alrededor de la parte trasera de la bodega, donde encontrarás la entrada a la fabrica de producción.

Apaga las Máquinas y toma los Planos





Pasa por cada una de las tres máquinas y coloca explosivos en ellas; estas explotarán rápidamene así que mantén tu distancia. Continúa tu camino y al encontrar a los científicos, eliminalos y toma los planos de la mesa.

Desmantela el Primer Bote-U





Accesa a las bahías de producción al destruir los dúctos de ventilación en el piso. Usa nuevamente tu rifle de largo alcance para eliminar cualquier amenaza y llega hasta la consola de mando para activarla y hacer explotar al bote-U.

Destruye el segundo Bote-U y el combustible

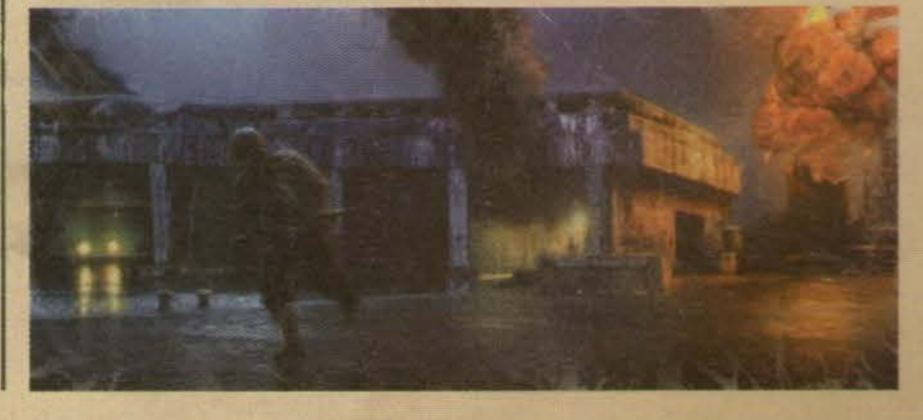




En la última bahía de producción, derriba a los guadrias del segundo bote-U usando la mira telescópica para limpiar el camino y sube al bote-U. Activa las armas para abrir las puertas y dispárale al depósito de combustible.



Después de destruir el depósito y eliminar a la última ola de Nazis, ve al lado opuesto del bote-U. Coloca los explosivos y corre antes de que el bote vuele en mil pedazos. Procede a las puertas exteriores para completar toda la misión y escapar de la fabrica.





NEEDLE IN A HAYSTACK

ROUGH LANDING

Dutch countryside
16 September 1944 - 1830 Hours

En la tercera misión, llegarás hasta territorio Alemán para descubrir la ubicación de un informante llamado Gerritt. Tu primera sub-misión requerirá que atravieses el campo con Corporal Barnes, quien plantará explosivos en cada tanque que alcance.

Ayuda a Corporal Barnes a llegar al Primer Tanque





Al dirigirte al primer claro, salva a la mujer que hay en la casa de los Nazis. Entonces tendrás que llevar a Barnes al primer tanque. Usa la mira telescópica en el tanque de gas que hay detrás para limpiar el camino de Barnes.

Encuentra al Soldado y Acercate al Segundo Tanque





Un segundo soldado se te unirá en el puente. Necesitarás eliminar al 95% de los enemigos para ganarte la medalla de oro, así que no lo dejes hacer todo el trabajo. Al moverte, limpia el camino para que pueda pasar Barnes.

Usa este Metodo para Rodear el Tercer Tanque



No te aproximes al tanque que bloquea el final del puente. Dirígete a la fogata primero para eliminar a los soldados. Toma el Kerosene y ahora sí, ve al otro extremo del puente con un mejor acceso al vehículo. Limpia el camino de enemigos restantes y deja que Barnes haga el resto del trabajo.

Destruye el Cuarto Tanque y Sube al Molino





El cuarto tanque está estacionado dentro de una pequeña estructura. A distancia, dispárale a su tanque de combustibe en la parte trasera para de paso eliminar a los soldados cercanos. Protege a Barnes mientrás corre al tanque.



Un francotirador dispara al campo desde el molino de viento. Al eliminarlo, puedes utilizar su posición y al llegar a la cima, usa tu mira telescópica para dispararle al gran grupo de Nazis que se aproximarán por donde llegaste y así habrá más posibilidades de que te lleves a casa la medalla de esta misión.

Dispara el Nebelwerfer al Cuarto Tanque



En el siguiente claro, despeja a los Nazis que puedas con tu rifle de mira telescópica y avanza. Abrete camino hacia el Nebelwerfer y utiliza este lanza-cohetes para destruir el tanque al otro lado del río. Desgraciadamente no puedes usarlo contra enemigos, así que manténte al pendiente por si alguien se acerca.

Destruye el Ultimo Tanque y Entra a la Fiesta Nazi







Más adelante, usa tu mira telescópica para eliminar a los soldados que utilizan morteros y tropas a pie para que Barnes pueda aproximarse al quinto tanque en la parte posterior del campo. Toma el camino de tierra cercano hacia la puerta de Kleveburg para adentrarte en la ciudad ocupada por los Nazis. Para esto usa el Kerosene y las puertas se abrirán.

THE GOLDEN LION
Kleveberg, Holland
16 September 1944 - 2000 Hours

Debes infiltrarte en el pueblo Alemán y contactar a la resistencia en la taberna Golden Lion. En el camino, destruir los vehículos Nazis y viajar con un agente aliado.

Prepárate para Sabotear los Vehículos





En el primer estacionamiento, usa la mira telescópica para destruir la alarma e impedir que más soldados lleguen a la escena. Ahora ve al estacionamiento, elimina a los soldados y toma las herramientas para deshabilitar los carros.

Repórtate con Fox en la Primera Plaza del Pueblo





El Agente Fox no conducirá hasta ver que ya no hay soldados en el área. Usa la mira telescópica con los soldados y la alarma. Deshabilita todos los vehículos y usa la ametralladora cerca de la alarma contra los Nazis que lleguen.

¿Altos Honores al Espionaje Descuidado?



Generalmente si la alarma es activada, saldránmás enemigos. En la primera plaza, por ejemplo, francotiradores aparecerán incluso en las azoteas y ventanas. Lo más probable es que quieras activar las alarmas por tí mismo para que al final puedas obtener una mejor medalla por el número de enemigos eliminados.

Una Gira por la Segunda Plaza del Pueblo




Al limpiar la primera plaza, salta en la parte trasera del camión de Fox. Durante el viaje, elimina a quien se aparezca. Fox se dentendrá en la segunda plaza. Él continuará con el recorrido hasta que vueles la alarma, los carros y los guardias.

Aborda el Camión de la Labandería





Cuando Fox detenga el camión en el portón cerrado, entra por la puerta de al lado y abre el portón por el lado contrario. Cuando conduzca en la siguiente plaza, aborda el camión de la lavandería y roba un disfraz.

Escurrete en la Taberna





Dale una propina al pianista de la taberna, así tocará una melodía para hacer cantar a los soldados y te dará tiempo para subir por las escaleras. Al llegar al patio trasero, tira las copas para tener otra distracción. Localiza al contacto.

OPERATION REPUNZEL
Dorne Manor, Kleveberg, Holland
16 September 1944 - 2215 Hours

Te enterarás que Gerritt está encerrado en un edificio ocupado por los Nazis, el cual también son los cuarteles generales de la resistencia. Necesitas unos documentos así como liberar a Garritt.

Usa tus Documentos y Toma la Llave de la Cocina




Traerás puesto un disfraz así que no eches a perder tu coartada; mantén tu identificación en la mano hasta que entres por la puerta corrediza. Ahora sí, saca las armas para subir por las escaleras y toma la llave de la cocina.

Asalta el Nivel Inferior




En la cocina, elimina al chef antes de que comience a lanzarte cuchillos. Procede hacia el comedor y el cuarto de música hasta alcanzar el patio. Lanza granadas en lugares específicos para eliminar guardias por grupos.



Llega al Gran Salón




Sí el guardia en el podium te ve, te disparará con un lanza-cohetes y te derribará de tu posición. Al eliminarlo, toma la STG 44 junto a él y toma el mapa detrás de la pintura de enfrente.

Toma los Valiosos Documentos



Documentos secretos están dentro de uno de los relojes. Necesitarás dispararle al correcto para encontrar los documentos. Muchos cuartos de alrededor tienen relojes; no desperdicies tu tiempo disparándoles a todos, el que tiene el cucú en la pared es donde están los preciados documentos.

Dentro de los Pasajes Ocultos de la Resistencia



Activa los interruptores en el sauna para abrir un pánel que te guiará a un pasaje oculto. Siguelo para encontrar la base secreta de la resistencia. Recupera tu energía y toma las armas antes de abrir la puerta secreta que te llevará al dormitorio. El resto de las puertas están cerradas, así que sal de ahí por el pasaje detrás del librero.



El pasaje secreto te guiará a una división. Gatea en ella y después lanza una granada en el cuarto para eliminar a los soldados que estén ahí. Asegurate de que todos los soldados estén bien fritos antes de recorrer el cuarto en busca de las llaves para así llegar hasta donde se encuentra prisionero Gerritt.

Despeja el Jardín Antes de Rescatar a Gerritt




Antes de abrir la puerta y rescatar a Gerritt, asegurate de despejar los corredores y la torre del reloj de cualquier amenaza. Entonces regresa a rescatar a Gerritt. Él se dirigirá al balcón cerca del jardín. Cuando llegue al extremo, empujalo hacia abajo y salta detrás de él. Roba el vehículo cercano para terminar con la sub-misión.

MULTIPLAYER

MANTENTE EN FORMA CON ESTOS JUEGOS

Medal of Honor: Frontline para el GCN cuenta con un modo para cuatro jugadores que no tiene la versión de PlayStation 2. Desde dos o hasta cuatro jugadores pueden entrar en estos juegos de guerra por toda Europa que ofrece muchas opciones.

Enemigos, Aliados y Otros



El modo de Multiplayer te permite seleccionar equipos de armas que encuentras en el modo de historia; desde las fieles granadas de mano, hasta terribles lanza-misiles. También tienes la posibilidad de seleccionar un mapa de varias locaciones Europeas, desde puentes, puertos, pueblos así como el tiempo límite y objetivos.






CHARGE INTO COMBAT

Después de robar los documentos Nazis, te embarcarás en una misión donde conocerás más detalles de la nueva arma que está en desarrollo, así que prepárate. Medal of Honor Frontline cuenta con gran apego histórico visto en muy pocos juegos. ¿Podrás cumplir con tu deber?







Todos los fans de esta exitosa y violenta saga estuvimos esperando a que saliera un nuevo episodio de Mortal Kombat. Por fin, Mortal Kombat V - Deadly Alliance es una realidad y desde que lo tuvimos por primera vez en nuestras manos, no hemos parado de jugarlo y estamos seguros que como nosotros; tú también te has puesto las pilas con el estupendo estilo de jugar este gran título. Seguramente ya te habrás aprendido los movimientos y combinaciones de tu personaje favorito y de otros más, así que vamos a darte un par de jugadas extras que a nosotros nos han dado resultado y que hemos desarrollado después de practicar bastante en este juego; esperamos que te sean de gran utilidad y que te ayuden para que tú mismo busques más combinaciones y jugadas para que tus oponentes no sepan ni qué fue lo que les pasó. Recuerda que muchos de los movimientos debes hacerlos rápidamente o bien, medir el momento para ejecutar el siguiente ataque. Ten en cuenta que debes checar el estilo de pelea al que corresponde cada combo para que no sufras equivocaciones y que todos los movimientos son para cuando el personaje esté viendo a la derecha.



Otra cosa que debes saber es que para evitar que alguien abuse de un combo demasiado largo, el valor real de los ataques varía para hacer más parejo el encuentro; es decir, si tú realizas un combo de tres golpes, puedes causar un daño de 15% (por ejemplo), pero si este combo te permite rematar en el aire con más golpes hasta que sean seis (por ejemplo, repitiendo el mismo combo), el daño no será de 30%, sino de 20% aproximadamente. De igual manera, cuando empiezas un combo a partir de que el oponente está indefenso de un ataque como el Arpón de Scorpion o el Ice Blast de Sub-Zero, no le causará tanto daño al oponente que si lo hubieras marcado normalmente. Esto nos parece una buena idea pues es muy común que en algunos juegos (como en los KOF 2000, 2001 por ejemplo) un videojugador practique un combo que causa gran daño y solamente basa su técnica en esperar el momento para ejecutar su "combo maestro" y así no se vale; debemos tener variedad de técnicas y jugadas para poder confundir al adversario y que no te tomen la medida, ¿no crees?



BO'RAI CHO

(Presionando al oponente a una orilla)

Mi Zong:

Jojutsu:

QUAN CHI

Tang Soo Do:

(Presionando al oponente a una orilla)

Escrima:

Broadswords:

(Presionando al oponente a una orilla)

LI MEI

Baji Quan:

Lui He Ba Fa:

Sai:

RAYDEN

SCORPION

Hapkido:

Pi Gua:

Ninja Sword:

SONIA BLADE

Kenpo:

Tae Kwon Do:

Kali Sticks:

(Presionando al oponente a una orilla)

KENSHI

Tai Chi: Y, Y, Y, ←, B, ←, B, ↓, ←, X

Y, Y, Y, ←, B, ←, B,

←, ↓, ←, B, ↓, ←, X

San Shou: Y, B, L, A, X, B, B, A

Katana: X, B, B, A, A, ←, ↓, ←, B,

↓, ←, X

X, B, B, A, A, X, B, B, A

MAVADO

Long Fist: B, B, ←, Y, B, B, Y

B, B, ←, Y, →, →, A

←, X, B, B, Y

←, X, ←, X, ↙, A

Wing Chun: B, Y, X, L, X, X

JOHNNY CAGE

Karate: B, B, ↑, X, ↑, X

→, Y, →, Y, ←, →, X

Jeet Kune Do: ←, B, ←, B, ←, Z

Y, Y, A, A, L, ↓, ←, B

Nunchaku: ←, Y, ←, Y, B, B, B, B

(Presionando al oponente a una orilla)

SUB ZERO

Shotokan:

B, Y, ←, Y, ←, Y, ←, →, X

B, Y, ←, Y, ←, ↓, Y, B, Y, X

Dragon: ↓, Y, B, B, Y

B, B, Y, ↓, Y, ←, ↓, Y, ←, Y

Kori Blade: A, ←, ↓, Y, B, ←, B

KANO

Xing Yi: B, B, ↑, A, ↑, A, ←, →, B

B, B, X, Y, ↑, A, →, →, Y

Butterfly: Y, ←, B, ←, Y

X (camina un poco), Y, Y, →, →, Y

X, ←, →, B

KUNG LAO

Mantis: B, B, Y, ▼ ◀ X
Y, ◀ ▶ B ▲ X, ▲ X, B, B, B

Broadsword: Y, X Y, ▶ B

NITARA

Leopard: B, B, ◀ B, ◀ B, ▶ ◀ Y
B, B, ◀ B, ◀ Y

Fu Jow Pai: ◀ Y, ◀ ▼ X
▲ X, ▲ X, ◀ Y

Kama: ◀ X, ◀ Y, ◀ Y, ◀ X, ◀ X

DRAHMIN

Netherealm: A, A, ▼ ◀ B
▶ Z, A, ▼ ◀ B

Oni: Y, Y, ▶ ▶ Y
▶ ▶ Y, ▶ ▶ Y

Iron Club: ◀ Y, ◀ Y, ◀ ▶ Y

HSU HAO

Wrestling: ◀ Y, B ◀ Y, ◀ Y, ▶ Z
◀ Y, ◀ ▶ A

Sun-Moon: X (camina un poco), ◀ B, ◀ Y
Y, Y, ◀ ▼ A

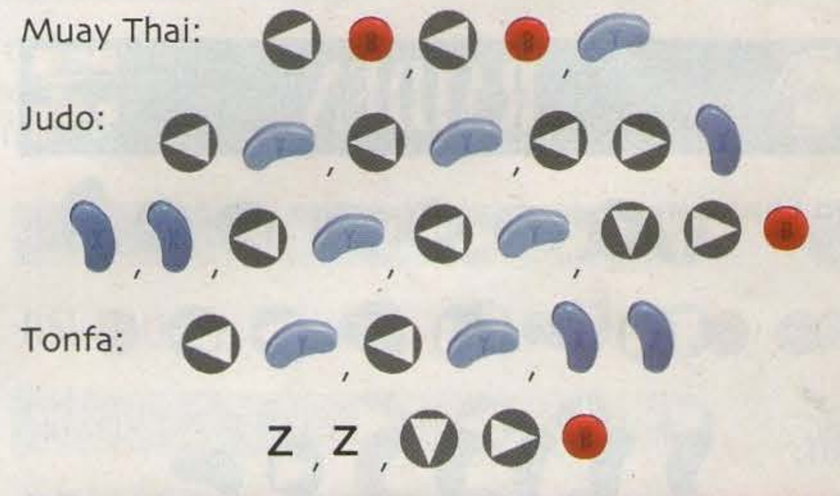


FROST

Tong Bei: B, B, ◀ Y, ▲ X, ◀ B
B, B, Y, ▲ X, ▲ X, Y, Y

Yuan Yang: B, B, ▲ A, ▲ A, ▶ B
X, X, ▲ A, ▲ A, B, B

Daggers: ◀ Y, ◀ Y, B, B, B, B
(Presionando al oponente a una orilla)

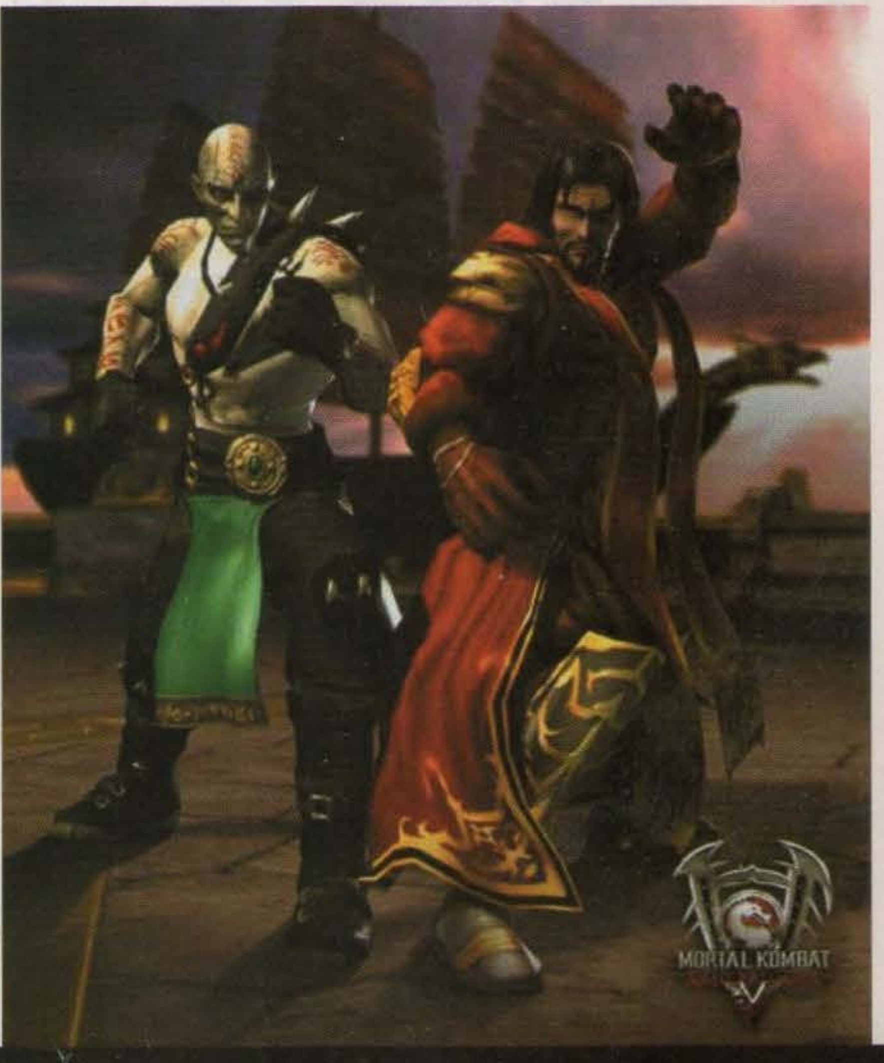


JAX

Muay Thai: ◀ B, ◀ B, Y

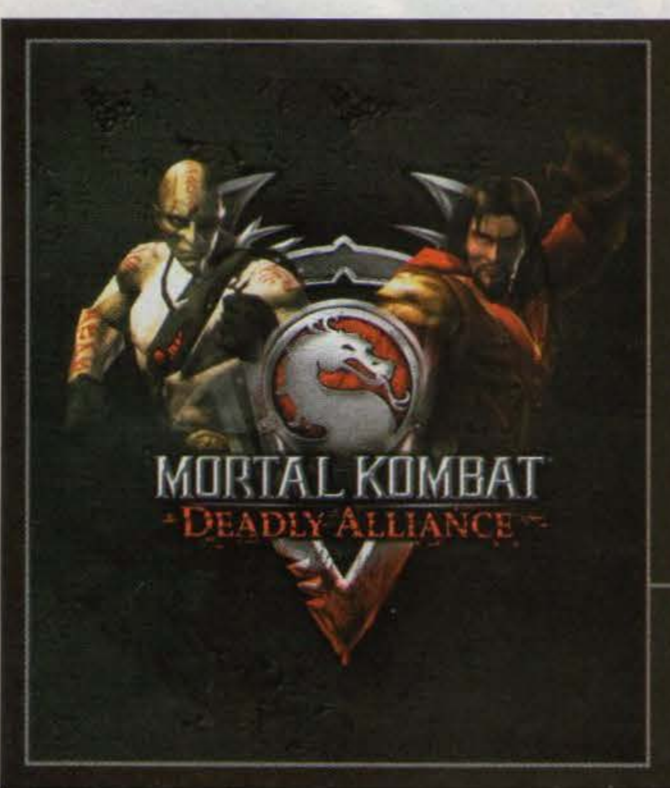
Judo: ◀ Y, ◀ Y, ◀ ▶ X
X, X, ◀ Y, ◀ Y, ▼ ▶ B

Tonfa: ◀ Y, ◀ Y, X X
Z, Z, ▼ ▶ B









Además de los personajes que debes comprar en The Kript para poder jugar con ellos (Drahmin, Rayden, etc.) hay dos peleaores ocultos que podrás comprar también, Blaze y Mokap. Pero para poder controlarlos deberás completar las 218 misiones del modo Konquest, esto quiere decir que debes pasar todas las misiones de todos los peleadores, normales y ocultos, así que te espera una gran y larga jornada. Te recomendamos que desayunes tus KanO's antes de empezar (si no sabes lo que son, checa CO) Recuerda que necesitarás tener tu Profile para poder accesar a esta aventura y salvar tus avances. Una vez que los hayas comprado y que termines Konquest Mode, podrás elegirlos al presionar Abajo + Start en Rayden (Blaze) y en Cyrax (Mokap). Dado que ambos personajes tienen estilos de otros personajes, los combos de dichos peleadores les servirán de igual manera.

Blaze
Hapkido (Scorpion)
Jeet Kune Do (Johnny Cage)
Xing Yi (Kano)

Mokap
Karate (Johnny Cage)
Tai Chi (Kenshi)
Tae Kwon Do (Sonya Blade)



Finish Him!

Seguramente ya habrás visto varios de los Fatalities del juego, que por cierto, están muy padres; por lo que te vamos a dar la lista de los Fatalities de cada uno de los personajes para que puedas eliminar a tus enemigos de la mejor manera. Por cierto, no importa la distancia a la que ejecutes los Fatalities, pero sí debes marcar la secuencia rápidamente (nos referimos a que ejecutes el movimiento rápido, no que tengas poco tiempo para hacerlo).

Te recomendamos que uses el modo de Fatality para que tu personaje no se mueva con las direcciones. Por si hay alguien que no conozca estos movimientos, deben de ejecutarse cuando aparezca el mensaje Finish Him (Her)! después de ganar el Round decisivo para que elimines definitivamente a tu contrincante.

SHANG TSUNG	↑	↓	↑	↓	Y
BO'RAI CHO	←	←	←	↓	X
QUAN CHI	←	←	→	←	A
LI MEI	→	→	↓	→	X
SCORPION	←	←	↓	←	X
SONIA BLADE	←	→	→	↓	Y
SUB ZERO	←	→	→	↓	A
KANO	→	↑	↑	↓	B
KUNG LAO	↓	↑	←		A
KENSHI	→	←	→	↓	A
MAVADO	←	←	↑	↑	B
JOHNNY CAGE	←	→	→	↓	Y
CYRAX	→	→	↑		Y
NITARA	↑	↑	→		B
DRAHMIN	←	→	→	↓	A
HSU HAO	→	←	↓	↓	Y
FROST	→	←	↑	↓	B
JAX	↓	→	→	↓	Y
KITANA	↓	↑	→	→	Y
RAIDEN	←	→	→	→	A
REPTILE	↑	↑	↑	→	A

Kitana



Además, aquí te damos la lista de los Fatalities para el Mortal Kombat V: Deadly Alliance para el GBA para que termines de manera definitiva con tus adversarios.



SHANG TSUNG	↑ ↓ A	SONIA BLADE	← ← B	KENSHI	↑ ↓ B
QUAN CHI	← ← A	SUB ZERO	↑ ↑ A	KITANA	↑ ↓ A
LI MEI	↓ ↑ A	KANO	← ← A	FROST	↓ ↓ A
SCORPION	→ ← A	KUNG LAO	→ ← B	JAX	↑ ↑ A

The Kript

Una de las cosas que más nos gustaron de este estupendo juego es que está muy completo en muchos sentidos, además de que le cuidaron muy bien muchos detalles. La opción que nos llamó mucho la atención y nos pareció bastante buena es la de crear tu propio Profile o Perfil personalizado con tu propio password inventado por ti; claro que necesitas tener una Memory Card para poder guardar tus Profiles. Ésta es la primera vez que vemos esta opción en esta saga y la adaptaron muy bien al juego. Al introducir tu Profile, podrás salvar varias cosas a las que nadie más podrá accesar sin tu password. Conforme vayas ganando monedas en los diferentes modos del juego se irán acumulando en tu Profile para que puedas comprar en The Kript. En este cuarto encontrarás la miserable cantidad de 696 ataúdes con varios precios y una clave para diferenciarlos que son dos letras (por ejemplo AA o PN).

Dentro de los ataúdes encontrarás Sketches e imágenes rendereadas de los personajes y de las arenas, personajes y escenarios ocultos, segundos trajes para los personajes, videos, cháchara como imágenes de figuras de acción, partes del cómic original del primer MK, más monedas y en ocasiones, simplemente nada (entre muchas cosas más). Cada cosa que obtengas contiene datos sobre ellas para que amplíes tus conocimientos sobre la saga. Aquí te vamos a dar la lista de los ataúdes, su contenido y el precio para que sepas qué comprar. Por cierto, si compras dos veces el mismo ataúd, no obtendrás dos veces el mismo contenido, pero sí seguirás pagando el precio estipulado.

Para poder usar un traje alterno, debes presionar Start sobre el personaje que quieras (claro que debes haberlo comprado antes).
Los Tips que están en los ataúdes te dicen qué es lo que hay en cierto ataúd, así como la combinación. Pero no te lo abre, deberás pagar el precio.



Combinación Contenido Costo

AA - Traje alterno: Quan Chi - 1556 Gold Koins
AB - Arte: Kung Lao Sketch - 186 Gold Koins
AC - Personaje: Li Mei - 424 Platinum Koins
AD - Arte: Moloch Sketches - 96 Sapphire Koins
AE - Extra: MK2 Cabinet Security Panels - 118 Onyx Koins
AF - Tip: RO: Rip Off!!! - 313 Platinum Koins
AG - Arte: Deadly Alliance is Born - 258 Sapphire Koins
AH - Arte: Shang Tsung Sketch - 66 Gold Koins
AI - Extra: Quan Chi's Tattoos - 277 Onyx Koins
AJ - Monedas: 38 Gold Koins - 26 Jade Koins
AK - Arte: Moloch Promo Render - 432 Gold Koins
AL - Arena: Shang Tsung's Palace - 287 Ruby Koins
AM - Arte: Mavado Coat Concepts - 192 Platinum Koins
AN - Tip: PD: Pay Day!!! - 52 Gold Koins
AO - Monedas: 57 Sapphire Koins - 105 Onyx Koins
AP - Extra: Quan Chi's Throne - 154 Onyx Koins
AQ - Arte: Scorpion Concept Sketch - 226 Ruby Koins
AR - Traje alterno: Nitara - 2206 Jade Koins
AS - Arte: Palace Exterior Sketch - 66 Jade Koins
AT - Arte: Swamplands Sketch - 269 Ruby Koins
AU - Personaje: Shang Tsung - 463 Gold Koins
AV - Video: Senate of the Elder Gods Test - 497 Ruby Koins
AW - Monedas: 88 Ruby Koins - 76 Gold Koins
AX - Extra: Quan Chi's Inner Sanctum - 337 Gold Koins
AY - Arte: Concept Characters - 258 Platinum Koins
AZ - Arte: Test Your Sight Concept - 442 Ruby Koins
BA - Arte: Lin Kuei Temple Concept - 264 Onyx Koins
BB - Extra: Sub-Zero's Medallion - 326 Ruby Koins
BC - Arte: Giant Drummer Detail - 452 Gold Koins
BD - Traje alterno: Kano - 1520 Sapphire Koins
BE - Arte: Swamplands Sketch - 67 Gold Koins
BF - Monedas: 120 Jade Koins - 263 Platinum Koins
BG - Arte: Baphomet Sketch - 217 Sapphire Koins
BH - Extra: Ultimate MK3 Arcade Marquee - 116 Jade Koins
BI - Arte: Sonya Concept Sketch - 167 Jade Koins
BJ - Extra: Ghost Ship - 178 Platinum Koins
BK - Arte: Drum Arena Details - 136 Sapphire Koins
BL - Extra: Portal Sphere - 145 Jade Koins
BM - Arte: Character Concepts - 207 Onyx Koins
BN - Extra: The Grid: Guest Stars - 720 Onyx Koins
BO - Extra: The Grid: Noob Saibot - 305 Platinum Koins
BP - Extra: The Grid: MK Ninjas - 426 Gold Koins
BQ - Traje alterno: Kitana - 1327 Gold Koins
BR - Tip: FK: Fly Killer - 451 Onyx Koins
BS - Arte: Mavado Sketches - 253 Sapphire Koins
BT - Extra: Blood Energy Drink - 291 Sapphire Koins
BU - Extra: Reptile Skin Lotion - 336 Platinum Koins
BV - Extra: Backstage: MK4 Commercial - 371 Sapphire Koins
BW - Extra: Backstage: MK4 Commercial - 329 Onyx Koins
BX - Extra: Backstage: MK4 Commercial - 212 Platinum Koins
BY - Extra: MK Gold Logo - 183 Gold Koins
BZ - Extra: MK4: Sonya and Tanya - 381 Platinum Koins
CA - Arte: Shang Tsung's Palace Sketch - 218 Onyx Koins
CB - Arte: Octo Garden Sketch - 252 Sapphire Koins
CC - Extra: Book of Destiny - 376 Jade Koins
CD - Arte: Shang Tsungs Soul Concept - 261 Jade Koins
CE - Extra: Great Dragon Egg - 174 Jade Koins
CF - Arte: Female Character Concepts - 268 Onyx Koins
CG - Tip: JT: Johnny's Tapes - 75 Sapphire Koins
CH - Monedas: 92 Sapphire Koins - 48 Jade Koins
CI - Arte: Test Your Sight Concept - 271 Jade Koins
CJ - Arte: Quan Chi Sketches - 272 Ruby Koins
CK - Arena: Wu Shi Academy - 556 Jade Koins
CL - Monedas: 492 Onyx Koins - 332 Gold Koins
CM - Arte: House of Pekara Concept - 244 Gold Koins
CN - Personaje oculto: Cyrax - 3003 Platinum Koins
CO - Extra: Kano's Cereal - 192 Ruby Koins
CP - Extra: Carlos Pesina - 172 Ruby Koins
CQ - Arte: Senate of Elder Gods Concept - 272 Gold Koins
CR - Arte: Raiden Sketch - 294 Platinum Koins
CS - Monedas: 143 Ruby Koins - 89 Sapphire Koins
CT - Extra: Dragonfly Story - 588 Ruby Koins
CU - Arte: Swamplands Sketch - 257 Sapphire Koins
CV - Monedas: 71 Jade Koins - 121 Sapphire Koins
CW - Arte: Academy Promo Render - 226 Ruby Koins
CX - Video: Scorpion Goes Back to Hell - 203 Gold Koins
CY - Arte: Soul Cage Concept - 116 Ruby Koins
CZ - Arte: Hsu Hao Concepts - 362 Onyx Koins
DA - Monedas: 18 Sapphire Koins - 72 Ruby Koins
DB - Arte: Soul Chamber Concept - 257 Sapphire Koins
DC - Extra: MK3: Kung Lao vs Jax - 838 Onyx Koins
DD - Extra: Lifeguard Sonya - 355 Gold Koins
DE - Arte: Character Concepts - 126 Gold Koins
DF - Extra: Dan 'Toasty' Forden - 286 Platinum Koins
DG - Personaje: Sonya Blade - 57 Jade Koins
DH - Arte: Shokan Warriors - 199 Gold Koins
DI - Extra: Quan Chi on the Sax - 254 Sapphire Koins
DJ - Monedas: 98 Ruby Koins - 186 Platinum Koins
DK - Traje alterno: Johhny Cage - 1460 Ruby Koins
DL - Video: Scorpion Cloth Test - 230 Platinum Koins
DM - Arena: Acid Bath - 428 Onyx Koins
DN - Monedas: 18 Jade Koins - 234 Sapphire Koins
DO - Monedas: 221 Onyx Koins - 39 Gold Koins
DP - Extra: Mortal Kombat 2 Print Ad - 224 Jade Koins
DQ - Tip: SF: Smelly Feet - 656 Platinum Koins
DR - Arte: Mavado Sketches - 273 Sapphire Koins
DS - Arena oculta: Nethership - 1472 Ruby Koins
DT - Arte: Li Mei Sketch - 332 Ruby Koins
DU - Extra: MK3 Behind the Scenes - 368 Onyx Koins
DV - Ataúd vacío - 257 Ruby Koins
DW - Video: Cave Arena Concept - 157 Ruby Koins
Dx - Monedas: 579 Ruby Koins - 292 Jade Koins
DY - Tip: SS: Sword Sale - 94 Gold Koins
DZ - Ataúd vacío - 258 Onyx Koins
EA - Arena: The Lost Tomb - 258 Sapphire Koins
EB - Extra: Ed Boon - 237 Ruby Koins
EC - Arte: Swamplands Sketch - 248 Sapphire Koins
ED - Monedas: 949 Platinum Koins - 633 Platinum Koins
EE - Extra: Mythologies Home Verion - 1200 Platinum Koins
EF - Extra: Quality Assurance: Chicago - 267 Gold Koins
EG - Extra: MK3 Arcade Marquee - 74 Platinum Koins
EH - Arte: Reptile Sketch - 253 Onyx Koins
EI - Extra: Action Figures - 512 Sapphire Koins
EJ - Extra: Action Figures - 547 Jade Koins
EK - Extra: Action Figures - 424 Ruby Koins
EL - Extra: Action Figures - 434 Platinum Koins
EM - Extra: Action Figures - 405 Gold Koins
EN - Extra: Action Figures - 246 Onyx Koins
EO - Extra: Action Figures - 289 Sapphire Koins
EP - Extra: Action Figures - 166 Jade Koins
EQ - Extra: Action Figure Vehicles - 256 Sapphire Koins
ER - Personaje: Bo' Rai Cho - 527 Platinum Koins
ES - Extra: Mortal Kombat 3 Ultimate Print Ad - 167 Platinum Koins
ET - Arte: Quan Chi's Face Texture - 86 Onyx Koins
EU - Arte: Dairou Drawings - 262 Ruby Koins
EV - Arena: Drum Arena - 356 Ruby Koins
EW - Extra: Quan Chi's Chest Armor - 286 Platinum Koins
EX - Tip: ST: Sarna Test - 243 Onyx Koins
EY - Arte: Cyrax Sketch - 254 Platinum

EZ - Arte: Blood Stone Mine Concept - 412 Platinum
FA - Arte: Cyrax Test Render - 263 Gold Koins
FB - Extra: A Long Time Ago (Smash TV) - 248 Ruby Koins
FC - Extra: A Softer Side to Cyrax - 310 Sapphire Koins
FD - Extra: Portal Story - 156 Onyx Koins
FE - Arte: Li Mei Sketch - 242 Gold Koins
FF - Extra: MK1: Sub-Zero vs. Scorpion - 1199 Gold Koins
FG - Arte: Dragonfly Concept Render - 291 Gold Koins
FH - Arte: House of Pekara Concept - 215 Ruby Koins
FI - Extra: Deadly Alliance Koins - 262 Platinum Koins
FJ - Extra: MK3 Arcade Cabinet - 179 Ruby Koins
FK - Extra: Bug Blaster - 520 Platinum
FL - Video: Early MKDA Promo - 264 Sapphire Koins
FM - Arte: Palace Exterior Sketch - 76 Sapphire Koins
FN - Monedas: 1800 Jade Koins - 93 Jade Koins
FO - Extra: MK2 Characters - 76 Ruby Koins
FP - Arte: Palace Exterior Sketch - 46 Gold Koins
FQ - Extra: MK T-shirts - 283 Platinum
FR - Extra: MK Youth Clothing - 401 Gold Koins
FS - Extra: MK Sweatshirts - 389 Onyx Koins
FT - Extra: MK T-shirts - 126 Sapphire Koins
FU - Ataúd vacío - 20 Onyx Koins
FV - Monedas: 243 Platinum Koins - 83 Platinum Koins
FW - Tip: Unleash Hell (UH) - 666 Ruby Koins
FX - Extra: Comic Book Art, 1 of 41 - 492 Sapphire Koins
FY - Extra: Comic Book Art, 2 of 41 - 27 Ruby Koins
FZ - Extra: Comic Book Art, 3 of 41 - 136 Onyx Koins
GA - Extra: Comic Book Art, 4 of 41 - 572 Gold Koins
GB - Extra: Comic Book Art, 5 of 41 - 458 Jade Koins
GC - Extra: Comic Book Art, 6 of 41 - 412 Gold Koins
GD - Extra: Comic Book Art, 7 of 41 - 74 Sapphire Koins



GE - Extra: Comic Book Art, 8 of 41 - 277 Ruby Koins
GF - Extra: Comic Book Art, 9 of 41 - 124 Platinum Koins
GG - Extra: Comic Book Art, 10 of 41 - 63 Jade Koins
GH - Extra: Comic Book Art, 11 of 41 - 418 Platinum Koins
GI - Extra: Comic Book Art, 12 of 41 - 100 Sapphire Koins
GJ - Extra: Comic Book Art, 13 of 41 - 326 Platinum Koins
GK - Extra: Comic Book Art, 14 of 41 - 379 Platinum Koins
GL - Extra: Comic Book Art, 15 of 41 - 128 Ruby Koins
GM - Extra: Comic Book Art, 16 of 41 - 555 Onyx Koins
GN - Extra: Comic Book Art, 17 of 41 - 91 Gold Koins
GO - Extra: Comic Book Art, 18 of 41 - 422 Sapphire Koins
GP - Extra: Comic Book Art, 19 of 41 - 58 Jade Koins
GQ - Extra: Comic Book Art, 20 of 41 - 532 Jade Koins
GR - Extra: Comic Book Art, 21 of 41 - 599 Onyx Koins
GS - Extra: Comic Book Art, 22 of 41 - 185 Gold Koins
GT - Extra: Comic Book Art, 23 of 41 - 307 Ruby Koins
GU - Extra: Comic Book Art, 24 of 41 - 134 Sapphire Koins
GV - Extra: Comic Book Art, 25 of 41 - 507 Platinum Koins
GW - Extra: Comic Book Art, 26 of 41 - 264 Ruby Koins
GX - Extra: Comic Book Art, 27 of 41 - 88 Onyx Koins
GY - Extra: Comic Book Art, 28 of 41 - 351 Platinum Koins
GZ - Extra: Comic Book Art, 29 of 41 - 575 Ruby Koins
HA - Extra: Comic Book Art, 30 of 41 - 62 Gold Koins
HB - Extra: Comic Book Art, 31 of 41 - 626 Ruby Koins
HC - Extra: Comic Book Art, 32 of 41 - 215 Onyx Koins
HD - Extra: Comic Book Art, 33 of 41 - 176 Sapphire Koins
HE - Extra: Comic Book Art, 34 of 41 - 478 Jade Koins
HF - Extra: Comic Book Art, 35 of 41 - 203 Onyx Koins
HG - Extra: Comic Book Art, 36 of 41 - 555 Gold Koins
HH - Extra: Comic Book Art, 37 of 41 - 222 Platinum Koins
HI - Extra: Comic Book Art, 38 of 41 - 225 Jade Koins
HJ - Extra: Comic Book Art, 39 of 41 - 637 Onyx Koins
HK - Extra: Comic Book Art, 40 of 41 - 138 Gold Koins
HL - Extra: Comic Book Art, 41 of 41 - 145 Sapphire Koins
HM - Arte: Bank Interior Sketch - 217 Onyx Koins
HN - Arte: Lung Hai Temple Sketch - 382 Jade Koins
HO - Arte: Scorpion Preliminary Model - 402 Jade Koins
HP - Arena oculta: House of Pekara - 2093 Onyx Koins
HQ - Extra: Sektor's Helmet - 192 Onyx Koins
HR - Arte: Konquest Mode Concepts - 187 Jade Koins
HS - Extra: Herman Sanchez - 272 Jade Koins
HT - Video: Ice Palace Test - 462 Jade Koins
HU - Extra: MK Pinball - 435 Ruby Koins
HV - Extra: MK Gold Print Ad - 306 Jade Koins
HW - Arte: Fire Well Concept - 56 Ruby Koins
HX - Monedas: 38 Jade Koins - 238 Onyx Koins
HY - Extra: Kenshi's Sword - 408 Sapphire Koins
HZ - Extra: Shang Tsung's Soulnado - 526 Onyx Koins
IA - Extra: MK4 Logo - 37 Ruby Koins
IB - Arte: Forest Sketch - 275 Platinum Koins
IC - Extra: MK Rock 'Em Sock 'Em - 326 Platinum Koins
ID - Extra: Sub-Zero's Coffee Mug - 340 Jade Koins
IE - Extra: 32 Pack of Adult Diapers - 653 Sapphire Koins
IF - Arte: River Front Concept - 195 Ruby Koins
IG - Arte: Lava Shrine Exterior Concept - 208 Gold Koins
IH - Tip: IV: Icy Vixen - 567 Jade Koins

II - Arena oculta: Lava Shrine - 1843 Gold Koins
IJ - Extra: Quan Chi's Amulet - 314 Ruby Koins
IK - Arte: Lava Shrine Priests - 503 Platinum Koins
IL - Tip: DK: Dressed to Kill - 207 Gold Koins
IM - Arte: Church Concept - 227 Gold Koins
IN - Monedas: 57 Gold Koins - 37 Sapphire Koins
IO - Tip: PH: Phat! - 244 Onyx Koins
IP - Extra: Halloween Masks - 257 Onyx Koins
IQ - Arte: Fortress Exterior Sketches - 257 Gold Koins
IR - Monedas: 91 Sapphire Koins - 55 Jade Koins
IS - Extra: Sub-Zero's Blade - 244 Ruby Koins
IT - Arte: Character Concepts - 269 Ruby Koins
IU - Arte: Dairou Sketch - 342 Jade Koins
IV - Personaje oculto: Frost - 208 Ruby Koins
IW - Tip: CN: Cyber Ninja - 198 Platinum Koins
IX - Extra: MKDA Merchandise - 265 Sapphire Koins
IY - Video: MK Gold Endings - 281 Onyx Koins
IZ - Arte: Jax Renderings - 201 Onyx Koins
JA - Arena: Kuatan Palace - 105 Gold Koins
JB - Extra: Programmers - 392 Sapphire Koins
JC - Arte: Frost Sketches - 287 Gold Koins
JD - Arte: Swamplands Test Render - 305 Jade Koins
JE - Monedas: 59 Ruby Koins - 82 Platinum Koins
JF - Arte: Drum Arena Sketch - 332 Ruby Koins
JG - Extra: Jon Greenberg - 272 Jade Koins
JH - Arte: Hsu Hao Sketches - 271 Gold Koins
JI - Extra: MK4 Print Ad - 266 Jade Koins
JJ - Monedas: 772 Sapphire Koins - 402 Gold Koins
JK - Arte: Li Mei Sketch - 291 Jade Koins
JL - Monedas: 92 Gold Koins - 168 Onyx Koins
JM - Arte: Shang Tsung Drawings - 218 Sapphire Koins
JN - Extra: John Nocher - 252 Jade Koins
JO - Extra: MK2 Arcade Board - 161 Onyx Koins
JP - Extra: John Podlasek - 169 Gold Koins
JQ - Arte: Kitana Sketches - 237 Ruby Koins
JR - Traje alterno: Raiden - 1685 Ruby Koins
JS - Arte: Dragonfly Render - 294 Ruby Koins
JT - Extra: Johnny Cage Videos - 259 Platinum Koins
JU - Arte: Palace Interior Sketch - 266 Platinum Koins
JV - Extra: John Vogel - 334 Ruby Koins
JW - Extra: Kano's Reminder - 164 Sapphire Koins
JX - Arte: Raiden Test Render - 167 Gold Koins
JY - Extra: MK4 Home Version - 183 Sapphire Koins
JZ - Ataúd vacío - 25 Jade Koins
KA - Arte: Swamplands Sketch - 412 Onyx Koins
KB - Arte: Elder God Hall Sketch - 247 Jade Koins
KC - Video: Dragonfly Test - 292 Gold Koins
KD - Extra: Artists - 342 Jade Koins
KE - Arte: Nitara Sketch - 402 Gold Koins
KF - Personaje: Mavado - 128 Jade Koins
KG - Extra: Edenia Golf Outfitters - 608 Jade Koins
KH - Extra: Can of Squid - 382 Platinum Koins
KI - Personaje oculto: Kitana - 2931 Sapphire Koins
KJ - Extra: MK Baseball Caps - 248 Platinum Koins
KK - Extra: MK4 Characters - 694 Sapphire Koins
KL - Arte: Cyrax Sketches - 202 Platinum Koins

KM - Extra: MK Strategy Guides - 350 Jade Koins
KN - Monedas: 15 Gold Koins - 7 Sapphire Koins
KO - Arte: Konquest Mode Concepts - 197 Sapphire Koins
KP - Tip: MW: Mongol Warrior - 276 Ruby Koins
KQ - Extra: Alexander Barrentine - 282 Onyx Koins
KR - Arena oculta: Palace Grounds - 4222 Sapphire Koins
KS - Monedas: 216 Jade Koins - 503 Platinum Koins
KT - Arte: Moloch Test Render - 275 Onyx Koins
KU - Monedas: 322 Platinum Koins - 219 Jade Koins
KV - Arte: Arena Concepts - 256 Sapphire Koins
KW - Ataúd vacío - 257 Sapphire Koins
KX - Traje alterno: Li Mei - 1406 Sapphire Koins
KY - Extra: MK1: Cage vs. Kano - 843 Platinum Koins
KZ - Arte: Character Concepts - 263 Jade Koins
LA - Arte: Blood Particle Details - 56 Ruby Koins
LB - Arte: Game Play Wall Trick Ideas - 258 Jade Koins
LC - Arte: Game Play Kicks and Dodges - 462 Sapphire Koins
LD - Arte: Game Play Fatalities - 302 Onyx Koins
LE - Arte: Game Play Face Strikes - 312 Platinum Koins
LF - Arte: Game Play Special Moves - 305 Gold Koins
LG - Arte: Game Play Throws - 195 Ruby Koins
LH - Arte: Game Play Fatalities - 165 Jade Koins
LI - Arte: Game Play Throws - 135 Sapphire Koins
LJ - Extra: Nitara's Crystal - 134 Gold Koins
LK - Video: Wu Shi Academy Test - 268 Onyx Koins
LL - Personaje oculto: Reptile - 3822 Gold Koins
LM - Extra: Luis Mangubat - 165 Onyx Koins
LN - Extra: Chrome Bling - 306 Onyx Koins
LO - Extra: Deadly Alliance Website - 329 Onyx Koins
LP - Arte: Sub-Zero Sketch - 442 Ruby Koins
LQ - Extra: MK1 Arcade Goro - 477 Sapphire Koins
LR - Extra: MKDA Box Art Concepts - 176 Gold Koins
LS - Extra: MKDA Box Art Concepts - 157 Sapphire Koins
LT - Extra: MKDA Logo Concepts - 105 Onyx Koins
LU - Extra: MKDA Box Art Concepts - 170 Jade Koins
LV - Extra: MKDA Box Art Concepts - 140 Ruby Koins
LW - Extra: Midway Creative Media - 332 Gold Koins
LX - Ataúd vacío - 147 Platinum Koins
LY - Extra: Mk4: Scorpion vs. Raiden - 160 Sapphire Koins
LZ - Tip: FL: First Look - 511 Onyx Koins
MA - Personaje: Johnny Cage - 471 Ruby Koins
MB - Extra: Mike Boon - 188 Gold Koins
MC - Arte: Wu Shi Academy Sketches - 262 Platinum Koins
MD - Extra: Tools and Technology - 80 Onyx Koins
ME - Extra: MKDA Print Ad - 237 Jade Koins
MF - Monedas: 102 Onyx Koins - 58 Jade Koins
MG - Extra: MK4 Road Tour - 134 Platinum Koins
MH - Extra: MK4 Road Tour - 83 Gold Koins
MI - Extra: MK4 Arcade Debut - 96 Gold Koins
MJ - Ataúd vacío - 268 Onyx Koins
MK - Extra: MK1 Arcade - 188 Platinum Koins
ML - Traje alterno: Shang Tsung - 1170 Gold Koins
MM - Arte: Bridge Arena Concept - 215 Ruby Koins
MN - Arena: Portal - 176 Onyx Koins
MO - Arte: Drahmin Sketches - 177 Jade Koins
MP - Extra: MK Basketball Concept - 314 Gold Koins

Moloch
ONI-Destroyer

MQ - Monedas: 412 Jade Koins - 278 Gold Koins
MR - Arena: Lung Hai Temple - 412 Ruby Koins
MS - Arte: Outworld Concept Sketch - 253 Platinum Koins
MT - Extra: Mike Taran - 227 Gold Koins
MU - Arte: Sarna Ruins Concept - 218 Sapphire Koins
MV - Arte: Hsu Hao Sketches - 372 Platinum Koins
MW - Personaje oculto: Hsu Hao - 3317 Jade Koins
MX - Arte: Palace Exterior Sketch - 302 Platinum
MY - Arte: Moloch's Ball Sketches - 167 Jade Koins
MZ - Extra: Assassin for Hire - 383 Sapphire Koins
NA - Arte: Sonya Sketch - 177 Ruby Koins
NB - Arte: House of Pekara Render - 287 Jade Koins
NC - Extra: Nigel Casey - 275 Platinum Koins
ND - Ataúd vacío - 212 Sapphire Koins
NE - Arte: Jax Concept Sketch - 270 Ruby Koins
NF - Arte: Scorpion Promo Render - 392 Ruby Koins
NG - Monedas: 252 Platinum Koins - 63 Sapphire Koins
NH - Arte: Hachiman Sketch - 147 Onyx Koins
NI - Arte: Kitana Sketches - 422 Gold Koins
NJ - Extra: MK Lunch Time - 326 Gold Koins
NK - Monedas: 116 Onyx Koins - 77 Jade Koins
NL - Arte: Wu Shi Academy Monk - 252 Gold Koins
NM - Arte: Scorpion Online Promo Image - 182 Sapphire Koins
NN - Arte: Blaze Sketches - 452 Jade Koins
NO - Extra: Kabal's Helmet - 426 Jade Koins
NP - Arte: Kitana Sketches - 422 Gold Koins
NQ - Arte: Quan Chi Promo Render - 157 Sapphire Koins
NR - Tip: BT: Blood Thirsty? - 425 Sapphire Koins
NS - Extra: Nick Shin - 270 Ruby Koins
NT - Extra: Artic Hold - 275 Gold Koins
NU - Arte: Quan Chi's Fortress Sketches - 254 Onyx Koins
NV - Extra: Kenshi's Glass Eyes - 290 Gold Koins
NW - Arte: Lost Tomb Sketch - 875 Gold Koins
NX - Extra: Damnation Charcoal - 365 Sapphire Koins
NY - Extra: Brian Lebaron - 281 Sapphire Koins
NZ - Arte: The Mine Arena Concept - 446 Gold Koins
OA - Arte: Movie Storyboards 1 of 8 - 105 Onyx Koins

OB - Arte: Movie Storyboards 2 of 8 - 248 Platinum Koins
OC - Arte: Movie Storyboards 3 of 8 - 322 Gold Koins
OD - Arte: Movie Storyboards 4 of 8 - 288 Ruby Koins
OE - Arte: Movie Storyboards 5 of 8 - 326 Jade Koins
OF - Arte: Movie Storyboards 6 of 8 - 412 Sapphire Koins
OG - Arte: Movie Storyboards 7 of 8 - 266 Onyx Koins
OH - Arte: Movie Storyboards 8 of 8 - 224 Platinum Koins
OI - Extra: Midway Movie Group - 263 Jade Koins
OJ - Arte: Interactive Arena Concept - 462 Onyx Koins
OK - Ataúd vacío - 326 Jade Koins
OL - Arte: Evil Masters Sketch - 136 Platinum Koins
OM - Monedas: 177 Jade Koins - 88 Ruby Koins
ON - Arte: Quan Chi Sketches - 227 Jade Koins
OO - Extra: Mortal Kandies - 274 Onyx Koins
OP - Monedas: 125 Gold Koins - 24 Jade Koins
OQ - Extra: MK4 Logo Treatment - 95 Sapphire Koins
OR - Extra: Alan Villani - 450 Platinum Koins
OS - Ataúd vació - 166 Onyx Koins
OT - Monedas: 222 Onyx Koins - 47 Onyx Koins
OU - Extra: Back to School with MK - 338 Ruby Koins
OV - Arte: Reptile's Lair Concept - 96 Onyx Koins
OW - Arte: Fallen Giants Arena Sketch - 422 Sapphire Koins
OX - Monedas: 352 Gold Koins - 352 Ruby Koins
OY - Video: Blade Arena Test - 218 Sapphire Koins
OZ - Tip: IS: Ice Sword: 243 Platinum Koins
PA - Arte: Lung Hai Temple Concept - 272 Ruby Koins
PB - Monedas: 6 Platinum Koins - 12 Gold Koins
PC - Extra: Football Raiden - 20 Sapphire Koins
PD - Monedas: 1056 Platinum Koins - 461 Ruby Koins
PE - Arte: Kung Lao Render Test - 392 Ruby Koins
PF - Extra: Reptile's De-Evolution - 343 Ruby Koins
PG - Extra: Paulo Garcia - 442 Ruby Koins
PH - Traje alterno: Bo' Rai Cho - 1200 Onyx Koins
PI - Tip: HP: Haunted Place - 638 Jade Koins
PJ - Arte: Drum Arena Details - 292 Onyx Koins
PK - Monedas: 475 Platinum Koins - 157 Platinum Koins
PL - Arte: Dojo Concept Sketch - 382 Gold Koins



PM - Arte: Kenshi Sketch - 253 Platinum Koins
PN - Personaje oculto: Blaze - 684 Onyx Koins
PO - Monedas: 108 Gold Koins - 71 Ruby Koins
PP - Extra: MK Gear - 516 Sapphire Koins
PQ - Arte: Lava Shrine Sketch - 283 Sapphire Koins
PR - Monedas: 25 Sapphire Koins - 11 Platinum Koins
PS - Extra: Moloch the Hobbyist - 294 Jade Koins
PT - Arte: Slaughter Yard Concept - 207 Ruby Koins
PU - Monedas: 267 Onyx Koins - 175 Ruby Koins
PV - Ataúd vacío - 206 Sapphire Koins
PW - Arena oculta: Sarna Ruins - 2006 Sapphire Koins
PX - Extra: Goro Statuette - 493 Onyx Koins
PY - Extra: Backstage: MK Mythologies - 316 Ruby Koins
PZ - Arte: Lava Shrine Sketch - 186 Jade Koins
QA - Extra: Quality Assurance: Chicago - 142 Sapphire Koins
QB - Arte: Mavado Sketches - 272 Jade Koins
QC - Arena: Lin Kuei Temple - 216 Platinum Koins
QD - Video: MK4 Arena Concept - 268 Sapphire Koins
QE - Ataúd Vacío - 346 Gold Koins
QF - Extra: MKDA Hats and Shirts - 311 Ruby Koins
QG - Tip: LL: Lurking Lizard - 251 Ruby Koins
QH - Monedas: 638 Onyx Koins - 342 Jade Koins
QI - Arte: Lung Hai Temple Sketch - 192 Sapphire Koins
QJ - Ataúd vacío - 49 Ruby Koins
QK - Personaje: Kenshi - 244 Ruby Koins
QL - Extra: MK3 Promo Art - 488 Sapphire Koins
QM - Extra: MK1 Characters - 644 Jade Koins
QN - Monedas: 147 Gold Koins - 96 Gold Koins
QO - Arte: Fan Art, 1 of 5 - 1616 Gold Koins
QP - Arte: Fan Art, 2 of 5 - 1214 Jade Koins
QQ - Arte: Fan Art, 3 of 5 - 950 Ruby Koins
QR - Arte: Fan Art, 4 of 5 - 512 Sapphire Koins
QS - Arte: Fan Art, 5 of 5 - 825 Onyx Koins
QT - Extra: MK1 Get Overe Here! - 58 Onyx Koins
QU - Extra: MK4 Logo Designs - 346 Gold Koins
QV - Extra: Reptile's Past - 318 Gold Koins
QW - Extra: MK2 Arcade - 233 Ruby Koins
QX - Traje alterno: Hsu Hao - 1518 Jade Koins
QY - Extra: MKDA at E3 Expo - 238 Gold Koins
QZ - Arena: Quan Chi's Fortress - 501 Jade Koins
RA - Tip: XG: Ex-God - 268 Gold Koins
RB - Extra: Robert Blum - 253 Platinum Koins
RC - Extra: Midway Creative Media - 272 Ruby Koins
RD - Traje alterno: Mavado - 1455 Jade Koins
RE - Extra: MK3 Print Ad - 107 Sapphire Koins
RF - Video: Swamp Bird Test Video - 135 Jade Koins
RG - Arte: Sub-Zero Sketch - 187 Gold Koins
RH - Arte: Bridge Arena Concept - 208 Jade Koins
RI - Monedas: 28 Jade Koins - 61 Onyx Koins
RJ - Extra: MKDA Print Ads - 189 Gold Koins
RK - Extra: Evolution of Kombat - 1000 Jade Koins
RL - Monedas: 159 Onyx Koins - 5 Ruby Koins
RM - Arte: Kautan Palace Sketch - 182 Onyx Koins
RN - Monedas: 208 Gold Koins - 203 Platinum Koins
RO - Monedas: 1 Ruby - 27 Gold Koins
RP - Extra: MK1 Test Your Might - 31 Sapphire Koins
RQ - Arte: Shang Tsung Sketches - 225 Onyx Koins
RR - Arte: Shang Tsung's Palace Sketch - 224 Sapphire Koins
RS - Extra: Randy Severin - 267 Platinum Koins
RT - Monedas: 258 Platinum Koins - 374 Gold Koins
RU - Arte: Lava Shrine Sketch - 176 Onyx Koins
RV - Extra: MK Musik - 307 Sapphire Koins
RW - Arte: Shang Tsung's Palace Sketch - 262 Ruby Koins
RX - Ataúd vacío - 105 Sapphire Koins
RY - Arte: Mavado Sketch - 274 Onyx Koins
RZ - Monedas: 437 Gold Koins - 317 Sapphire Koins
SA - Personaje oculto: Jax Briggs - 3780 Ruby Koins
SB - Extra: Steve Beran - 291 Jade Koins
SC - Extra: Shawn Cooper - 226 Sapphire Koins
SD - Extra: Quality Assurance: San Diego - 326 Onyx Koins
SE - Extra: Reptile's Sword - 308 Platinum Koins
SF - Extra: Shang Tsung's Insouls - 138 Jade Koins
SG - Monedas: 97 Platinum Koins - 94 Ruby Koins
SH - Traje alterno: Sonya Blade - 1834 Ruby Koin
SI - Arte: Tiamat Sketch - 292 Sapphire Koins
SJ - Extra: MK4 Scorpion - 353 Onyx Koins
SK - Arte: Jax Preliminary Model - 176 Sapphire Koin
SL - Extra: Tools and Technology - 117 Sapphire Koin
SM - Extra: MKDA Print Ad - 56 Jade Koins
SN - Personaje: Quan Chi - 175 Gold Koins
SO - Extra: MKDA Promo Pieces - 2 Sapphire Koin
SP - Ataúd vacío - 63 Gold Koins
SQ - Extra: Peptic Thunder - 167 Platinum Koins
SR - Extra: MK4 Goro vs. Cage - 342 Ruby Koins
SS - Extra: Kung Lao Dragon Sword - 214 Platinum Koin
ST - Video: Sarna Ruins Test - 153 Jade Koins
SU - Arte: Kenshi's Story Sketch - 106 Sapphire Koins
SV - Monedas: 36 Sapphire Koins - 145 Ruby Koin
SW - Traje alterno: Drahmin - 1152 Jade Koins
SX - Extra: MK4 Arcade Marquee - 215 Onyx Koin
SY - Extra: Cyrax's Arm - 486 Onyx Koins
SZ - Personaje: Kung Lao - 322 Sapphire Koins
TA - Extra: Todd Allen - 177 Ruby Koins
TB - Arte: Quan Chi's Fortress Sketches - 259 Platinum Koin
TC - Arte: Palace Exterior SKetch: 135 Onyx Koins
TD - Monedas: 172 Platinum Koins - 118 Ruby Koin
TE - Arte: Character Concepts - 261 Gold Koins
TF - Extra: MK4 Characters - 470 Jade Koins
TG - Extra: Tony Goskie - 262 Gold Koins
TH - Arte: Konquest Mode Concepts - 282 Gold Koins
TI - Personaje oculto: Nitara - 4022 Gold Koins
TJ - Arte: Koin Sketches - 259 Sapphire Koins
TK - Tip: RD: Red Dragon - 94 Sapphire Koins
TL - Arte: Acid Bath Sketch - 360 Jade Koins
TM - Arte: Hsu Hao Sketches - 251 Ruby Koins
TN - Arte: Early MKDA - 211 Ruby Koins
TO - Arte: Early MKDA - 316 Jade Koins
TP - Arte: Early MKDA Jax - 294 Onyx Koins
TQ - Arte: Early MKDA Scorpion - 616 Platinum Koin
TR - Arte: MKDA Promo Image - 392 Jade Koins
TS - Extra: Artists - 352 Onyx Koins
TT - Arte: Test Your Might Sketch - 147 Platinum Koin
TU - Monedas: 98 Onyx Koins - 197 Gold Koins
TV - Arte: Wu Shi Academy Sketches - 273 Onyx Koin
TW - Monedas: 180 Gold Koins - 129 Ruby Koins
TX - Arte: Goro's Throne Sketch - 167 Gold Koins
TY - Extra: Baraka - 390 Gold Koins
TZ - Extra: Animators - 195 Gold Koins
UA - Extra: MK4 PC Version - 205 Jade Koins
UB - Traje alterno: Frost - 1261 Gold Koins
UC - Monedas: 320 Onyx Koins - 3 Sapphire Koins
UD - Arte: Drahmin Sketch - 252 Gold Koins
UE - Tip: WT: Winged Transport - 210 Gold Koins
UF - Extra: MK4 Liu Kang Fatality - 371 Gold Koin
UG - Monedas: 67 Platinum Koins - 245 Onyx Koin
UH - Traje alterno - Scorpion - 1660 Jade Coins
UI - Extra: Cooking with Scorpion - 270 Platinum Koin
UJ - Extra: Goro on the Kit - 225 Sapphire Koins
UK - Monedas: 45 Platinum Koins - 35 Onyx Koins

UL - Arte: Kai Sketch - 252 Jade Koins
UM - Monedas: 50 Gold Koins - 33 Platinum Koins
UN - Extra: MK4 Print Ad - 152 Sapphire Koins
UO - Extra: MK Trading Cards - 243 Jade Koins
UP - Extra: MK Trading Cards - 406 Ruby Koins
UQ - Extra: Undefeatable Army - 185 Ruby Koins
UR - Personaje oculto: Drahmin - 6500 Sapphire Koins
US - Monedas: 32 Sapphire Koins - 72 Platinum Koins
UT - Arte: Bridge Arena Concept - 157 Onyx Koins
UU - Ataúd vacío - 1214 Jade Koins
UV - Monedas: 520 Sapphire Koins - 256 Jade Koins
UW - Extra: MKDA at E3 Expo - 255 Gold Koins
UX - Personaje: Scorpion - 509 Onyx Koins
UY - Extra: MK Hits the Big Screen - 359 Jade Koins
UZ - Monedas: 107 Ruby Koins - 78 Onyx Koins
VA - Extra: Shao Kahn's Armor - 299 Platinum Koins
VB - Arte: Blaze Sketch - 116 Ruby Koins
VC - Extra: 3 PT Staff, Butterfly Knives - 209 Jade Koins
VD - Extra: Aikido - 152 Ruby Koins
VE - Extra: Baji Quan and Crab - 173 Gold Koins
VF - Extra: Basic Fighting Strikes - 212 Sapphire Koins
VG - Extra: Basic Fighting Strikes - 362 Onyx Koins
VH - Extra: Broadswords - 72 Platinum Koins
VI - Extra: Cudgel - 184 Jade Koins
VJ - Extra: Drunken Master - 58 Ruby Koins
VK - Extra: Dragon and Eagle Claw - 268 Gold Koins
VL - Extra: Escrima and Crane - 180 Sapphire Koins
VM - Extra: Shuai Chiao and Shaolin Fist - 198 Onyx Koins
VN - Extra: Hapkido and Nan Chuan - 86 Platinum Koins
VO - Extra: Hookswords and Sai - 247 Jade Koins
VP - Extra: Hung Gar and Jujutsu - 356 Ruby Koins
VQ - Extra: Jojutsu - 241 Gold Koins
VR - Extra: Judo - 174 Sapphire Koins
VS - Extra: Kali Sticks and Nanchaku - 21 Onyx Koins
VT - Extra: Kama and Katara - 405 Platinum Koins
VU - Extra: Karate - 180 Jade Koins
VV - Extra: Long Fist and Muay Thai - 192 Ruby Koins
VW - Extra: Motion Capture Markers - 162 Gold Koins
VX - Extra: Pi Gua and Jeet Kune Do - 248 Sapphire Koins
VY - Extra: Praying Mantis, Lui He Ba Fa - 35 Onyx Koins
VZ - Extra: Sambo - 223 Platinum Koins
WA - Extra: Straight Sword - 194 Jade Koins
WB - Extra: Tai Chi - 242 Ruby Koins
WC - Extra: Tae Kwon Do - 156 Gold Koins
WD - Extra: Tonfa - 186 Sapphire Koins
WE - Extra: Tong Bei and Yuan Yang - 186 Onyx Koins
WF - Extra: Wing Chun and Snake - 214 Platinum Koins
WG - Extra: Xing Yi and Tang Soo Do - 186 Jade Koins
WH - Monedas: 18 Ruby Koins - 24 Platinum Koins
WI - Extra: Konquest Concept Sketch - 242 Jade Koins
WJ - Monedas: 248 Sapphire Koins - 165 Gold Koins
WK - Arte: Frost Sketches - 76 Platinum Koins
WL - Monedas: 44 Jade Koins - 22 Gold Koins
WM - Ataúd vacío - 36 Ruby Koins
WN - Character: Sub-Zero - 143 Sapphire Koins
WO - Arte: Acid Buddha Detail - 270 Ruby Koins
WP - Arte: Drahmin Sketches - 247 Ruby Koins
WQ - Monedas: 78 Onyx Koins - 151 Sapphire Koins
WR - Extra: MK3 Home Version - 125 Ruby Koins
WS - Monedas: 165 Platinum Koins - 44 Onyx Koins
WT - Arena oculta: Dragonfly - 1400 Jade Koins
WU - Arte: Lung Hai Temple Sketches - 256 Onyx Koins
WV - Extra: 97 Jade Koins - 424 Jade Koins
WW - Arte: Dragon Arena Concept - 262 Jade Koins
WX - Extra: Hsu Hao Implant - 315 Gold Koins
WY - Arte: Bo' Rai Cho Sketches - 264 Sapphire Koins
WZ - Personaje: Kano - 145 Onyx Koins
XA - Extra: The Grid - 172 Gold Koins
XB - Arte: Cage Sketch - 272 Platinum Koins
XC - Arte: Quan Chi's Sanctum Sketch - 352 Sapphire Koins
XD - Arte: Acid Buddha Detail - 326 Gold Koins
XE - Monedas: 294 Onyx Koins - 147 Onyx Koins
XF - Extra: Mortal Kombat Gold Characters - 265 Gold Koins
XG - Personaje oculto: Raiden - 3116 Jade Koins
XH - Arte: Cyrax Sketches - 352 Onyx Koins
XI - Extra: MK 3 Behind the Scenes - 457 Platinum Koins
XJ - Arte: Quan Chi Render - 197 Platinum Koins
XK - Tip: DS: Death Ship - 37 Jade Koins
XL - Monedas: 3 Ruby Koins - 843 Onyx Koins
XM - Tip: SA: Steel Arms - 254 Sapphire Koins
XN - Ataúd vacío - 27 Gold Koins
XO - Traje alterno: Reptile - 1736 Sapphire Koins
XP - Extra: MK4 Gift Cards - 436 Gold Koins
XQ - Extra: Raiden Performance Audio - 199 Jade Koins
XR - Arte: Konquest Mode Concepts - 288 Ruby Koins
XS - Arte: Kung Lao Sketch - 283 Platinum Koins
XT - Extra: MK3 Characters - 65 Jade Koins
XU - Extra: Mortal Friday - 194 Onyx Koins
XV - Arte: Organic Arena Concept - 503 Onyx Koins
XW - Video: Baraka's Demise - 96 Ruby Koins
XX - Extra: Shao Kahn's Medal - 365 Onyx Koins
XY - Extra: Shang Tsung's Palace Story - 55 Platinum Koins
XZ - Arte: Marsh Concept - 255 Onyx Koins
YA - Traje alterno: Sub-Zero - 1999 Sapphire Koins
YB - Extra: Ketchup and Mustard - 358 Jade Koins
YC - Arte: Moloch Promo Render - 257 Platinum Koins
YD - Extra: MK Stickers and Tattoos - 412 Gold Koins
YE - Arte: Temple Oarsman - 274 Platinum Koins
YF - Monedas: 64 Platinum Koins - 16 Platinum Koins
YG - Arte: Swamplands Test Render - 312 Sapphire Koins
YH - Monedas: 82 Sapphire Koins - 78 Jade Koins
YI - Extra: MK2 Arcade Marquee - 197 Gold Koins



YJ - Traje alterno: Kung Lao - 1208 Ruby Koins
YK - Arte: Dragon Fly Concept - 225 Platinum Koins
YL - Arte: Jax Concept Sketch - 199 Jade Koins
YM - Traje alterno: Kenshi - 1435 Platinum Koins
YN - Monedas: 26 Gold Koins - 61 Ruby Koins
YO - Arte: Sonya Sketch - 294 Sapphire Koins
YP - Personaje oculto: Mokap - 511 Gold Koins
YQ - Extra: Tools and Technology - 146 Gold Koins
YR - Extra: MK3 Home Version - 143 Gold Koins
YS - Extra: 10 Worst MKDA Subtitles - 151 Platinum Koins
YT - Monedas: 227 Sapphire Koins - 384 Sapphire Koins
YU - Extra: MK4 Comic Book - 374 Platinum Koins
YV - Arte: Graveyard Concept - 86 Platinum Koins
YW - Extra: Fashion Model Li Mei - 376 Gold Koins
YX - Monedas: 242 Ruby Koins - 83 Gold Koins
YY - Ataúd vacío - 85 Ruby Koins
YZ - Arte: Kenshi Test Render - 255 Onyx Koins
ZA - Ataúd vacío - 63 Onyx Koins
ZB - Arte: Spider Arena Concept - 106 Gold Koins
ZC - Arte: Frost Color Sketches - 218 Platinum Koins
ZD - Arena oculta: Moloch's Lair - 98 Ruby Koins
ZE - Arte: Zebron - 257 Jade Koins
ZF - Arte: Lava Shrine Sketch - 237 Ruby Koins
ZG - Video: Facial Animation Test - 201 Onyx Koins
ZH - Arte: The Krypt Concept - 372 Sapphire Koins
ZI - Arte: Hell Concept - 432 Jade Koins
ZJ - Arte: Water Temple Concept - 272 Onyx Koins
ZK - Monedas: 164 Sapphire Koins - 216 Ruby Koins
ZL - Arte: Drum Arena Sketch - 126 Jade Koins
ZM - Traje alterno: Jax - 1410 Ruby Koins
ZN - Ataúd vacío - 145 Sapphire Koins
ZO - Tip: LO: Log On - 466 Jade Koins
ZP - Extra: MK1 Print Ad - 129 Jade Koins
ZQ - Arte: Sub-Zero Promo Render - 282 Jade Koins
ZR - Monedas: 600 Gold Koins - 244 Sapphire Koins
ZS - Extra: MK Home Graphics - 381 Sapphire Koins
ZT - Extra: Animators - 215 Sapphire Koins
ZU - Arte: Kuatan Palace Sketch - 201 Platinum Koins
ZV - Monedas: 116 Ruby Koins - 182 Onyx Koins
ZW - Traje alterno: Cyrax - 1485 Sapphire Koins
ZX - Tip: BD: Black Dragon - 718 Ruby Koins
ZY - Extra: The Fans Speak - 186 Platinum Koins
ZZ - Monedas: 355 Ruby Koins - 254 Gold Koins

Por último, tenemos la lista de The Kript para el Game Boy Advance, así que ponte a jugar para que obtengas muchas monedas y puedas comprar todas las cosillas que hay en la Cripta. Por cierto, aquí no tendrás que preocuparte por el color de las monedas, todas son de oro.

Combinación Contenido Costo

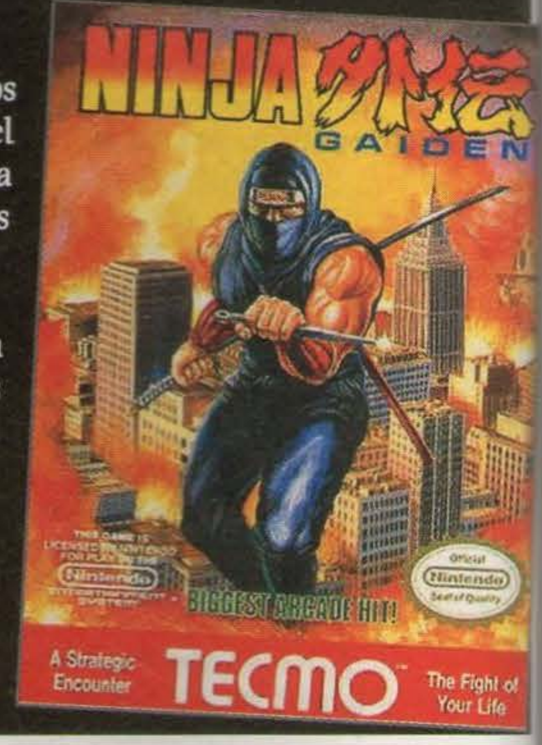
AA - 300 - Prissy Kitana
AB - Beat game on V. Easy - Kitana
AC - 300 - Diva Li Mei
AD - 2250 - Arena: The Portal
AE - 12500 - Free Test Your Might
AF - 25 - +50 Koins
AG - 300 - Reptile Scorpion
AH - 450 - Commando Jax
AI - 4500 - Quan Chi
AJ - 225 - Goth Kung Lao
AK - 400 - Golden Rose Kung Lao
AL - 325 - Flygirl Sonya
AM - 225 - Goth Frost
AN - 200 - Anime Sonya
AO - 325 - Crome Jax
BA - 2000 - Arena: House of Pekara
BB - 400 - Reaper Scorpion
BC - 275 - Smoke Scorpion
BD - Beat game on Normal - Sub-Zero
BE - 225 - Goth Scorpion
BF - 275 - Irish Rose Li Mei
BG - 300 - Gamma Jax
BH - 225 - Goth Kenshi
BI - 10000 - Free Test Your Sight
BJ - 750 - Select Arcade Mode Arena
BK - 200 - Anime Kano
BL - 300 - Kry Baby Kung Lao
BM - 350 - Flaming Frost
BN - 225 - Goth Quan Chi
BO - 1250 - Thermal Mode
CA - 325 - Ermac Scorpion
CB - 325 - Hippy Li Mei
CC - 225 - Goth Shang Tsung
CD - 450 - Evergreen Shang Tsung
CE - 250 - +500 Koins
CF - 325 - Vlad Shang Tsung
CG - 325 - Armored Kenshi
CH - 450 - Skin-suit Kitana
CI - 400 - Purple Quan Chi
CJ - 200 - Anime Scorpion
CK - 275 - Demon Quan Chi
CL - 300 - Suntan Quan Chi
CM - 450 - Black Knight Kenshi
CN - 450 - Stone Sub-Zero
CO - 1000 - VB Mode
DA - 300 - Piotr Kano
DB - 325 - Icy Frost
DC - 325 - Denim Dream Kano
DD - 400 - Akano Kano
DE - 225 - Goth Kitana
DF - 325 - Wood Shaman Kung Lao
DG - 350 - Colorbline Kenshi
DH - 400 - Handyman Shang Tsung
DI - 300 - Technicolor Shang Tsung
DJ - 350 - Reaper Quan Chi
DK - 200 - Anime Kitana
DL - 100 - +200 Koins
DM - 350 - Royal Shang Tsung
DN - 300 - Scorpio Sub-Zero
DO - 225 - Goth Sonya
EA - 225 - Goth Jax
EB - 200 - Anime Li Mei
EC - 200 - Anime Quan Chi
ED - 200 - Anime Kung Lao
EE - 200 - Anime Frost
EF - 275 - Jade Kitana
EG - 450 - Rogue Sonya
EH - 350 - Xeno Kano
EI - 275 - Justice Kenshi
EJ - 200 - Anime Shang Tsung
EK - 400 - White Knight Kenshi
EL - 400 - Undercover Jax
EM - 300 - Snowy Frost
EN - 225 - Goth Li Mei
EO - Beat game on Easy - Kano
FA - 450 - Hyper Blue Frost
FB - 400 - Krypt Raider Sonya
FC - 500 - +1000 Koins
FD - 400 - Mandarin Mi Lei
FE - 300 - Solid Kenshi
FF - 7500 - Shang Tsung
FG - 350 - Patriotica Li Mei
FH - 275 - 80's Sonya
FI - 450 - Private Kano
FJ - 450 - Gold Quan Chi
FK - 2500 - Arena: The Swamp
FL - 300 - Red Sonya
FM - 650 - Krazy Survival Kolors
FN - 275 - Scorpette Frost
FO - 200 - Anime Jax
GA - 275 - Golden Jax
GB - 400 - Happy Raver Frost
GC - 200 - Anime Sub-Zero
GD - 50 - +100 Koins
GE - 125 - +250 Koins
GF - 350 - Farenheit Sub-Zero
GG - 200 - Anime Kenshi
GH - 400 - Captain Sub-Zero
GI - 225 - Goth Sub-Zero
GJ - 325 - Alien Quan Chi
GK - 225 - Goth Kano
GL - 350 - Black Jax
GM - 450 - Kung Pao Kung Lao
GN - 275 - Reaper Kung Lao
GO - 275 - Parliment Shang Tsung
HA - 350 - Celsius Scorpion
HB - 1000 - Krazy Kredits
HC - 350 - Wild West Kung Lao
HD - 400 - Leather Kitana
HE - 2750 - Arena: Spy Facility
HF - 325 - Iced Sub-Zero
HG - 1500 - Classic Mode
HH - 1750 - Night Vision Mode
HI - 325 - Lace Kitana
HJ - 450 - Lemon Li Mei
HK - 450 - Storm Scorpion
HL - 350 - Classic Sonya
HM - 275 - Disco King Kano
HN - 275 - Reaper Sub-Zero
HO - 350 - Tart Kitana


NINTENDO
GAMECUBE™
¡¡CORTA EL CORDON¡¡
WAVEBIRD
Control inalambrico
Alcanze hasta 6 mts.
www.nintendo.com
gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.



Por: Panteón

Una vez más, porque ustedes, mis fieles lectores lo han pedido, vamos a dar un paseo por el Cementerio para reanimar a un juego más. En esta ocasión le toca el turno a una de mis sagas favoritas de los videojuegos; me refiero a Ninja Gaiden, que salió en 1989 para el NES.



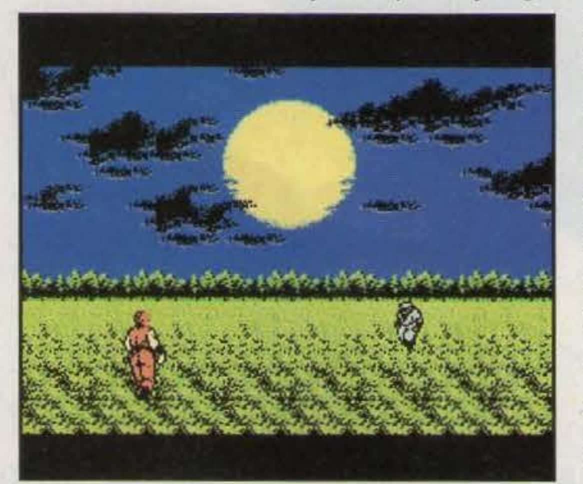
En este juego se implementó un estilo nuevo que revolucionó la industria de los videojuegos y le dio un nuevo enfoque al sentimiento de pasar, de principio a fin, todo el cartucho envolviéndote más en la historia y en cada evento del juego. Esta nueva técnica se denominó Cinema Display y le dio a este juego el sentimiento de que estabas verdaderamente viviendo los acontecimientos.

Los cinemas estaban intercalados con el juego, es decir, tenía una introducción con animaciones muy al estilo de una película. Las escenas normales del juego, a las cuales se les denominó como Actos, intermedios en los que la trama de la historia se hacía más interesante y concordaban con cada acción del juego y por último, un final bastante emotivo para cerrar con broche de oro.

En cuanto al juego se refiere, es una aventura de plataformas con vista "de lado" con mucha acción y un gran estilo de juego. Pero primero conozcamos de qué se trata Ninja Gaiden, para aquellos que no se les hace familiar el nombre.

El Ninja, el Jaquio y el Demonio.

La historia empieza cuando Ryu Hayabusa, un Ninja, encuentra una carta de su padre, quien partió a un duelo de vida o muerte. Ryu emprende un viaje para vengar a su padre, a quien cree asesinado. Su búsqueda lo lleva a América, en donde conoce a una chica que le pide que guarde una extraña estatua. Después Ryu se dirige con un arqueólogo, amigo de su padre, quien le da los primeros datos sobre una gran amenaza para el mundo. Ryu se entera que su padre y el arqueólogo descubrieron dos estatuas que si eran reunidas, traerían al Demonio a la tierra, por lo que no debían de caer en malas manos (Sí, una de ellas es la que le dio la joven a Ryu). Cuando estaban en eso, alguien se roba la estatua y Ryu debe recuperarla; de regreso, el arqueólogo es asesinado y Ryu cae en manos de la CIA, quienes lo contratan para recuperar las dos estatuas y detener a Jaquio, el típico malo que quiere dominar al mundo valiéndose de un poder superior al suyo (aquí, el del Demonio). Ryu no tiene más remedio que aceptar y buscar al Jaquio. En el camino es capturado y le quitan la otra estatua valiéndose de la agente como rehén y Ryu es arrojado a las catacumbas. Ryu, al llegar de nuevo al templo, enfrenta a un guerrero que le da informes de su padre, pues le dice que aunque peleó contra él, no lo eliminó. Ryu prosigue y encuentra a su padre, controlado por el Jaquio. El ninja logra liberarlo y debe enfrentar al Jaquio; después de eliminarlo, un eclipse activa las dos estatuas y el Demonio cobra vida. Ryu debe enfrentarlo y logra acabar con él. Su padre decide quedarse en el templo que se desploma, pues no le queda mucho tiempo; Ryu y la agente se salvan y Ryu se entera que el sujeto de la CIA lo engañó y le promete darle su merecido. Irene, la chica, se queda con Ryu y ambos miran el amanecer...







Como verás, la historia es muy emotiva y te envuelve en el juego de gran manera, gracias a los Cinemas Display, que le dan mucha vida y realismo al juego. Como la acción de Ninja Gaiden es bastante buena, los momentos entre escenas (los cinemas) le dan un toque muy padre de suspenso y hacen que cuando vuelvas a la acción, lo hagas dispuesto a todo.





El estilo de jugar Ninja Gaiden es muy similar a un Castlevania de NES, te mueves a los lados, te agachas y atacas con tu arma principal, tu espada, a los enemigos y a los jefes. Ryu cuenta también con varias armas secundarias que te permiten eliminar a ciertos enemigos a distancia, también usas las armas presionando Arriba en el Pad y el botón de ataque y sí, también cuestan cierto número de puntos el arrojarlas, así que debes estar consiguiendo más puntos para usarlas (las cuales estaban en ciertos ítems en varias partes del juego, como las velas de Castlevania) y también debías cuidarlas para que no te hicieran falta.





Otra de las habilidades de Ryu que le dieron un nuevo estilo, fue que se podía agarrar de las paredes. Una vez agarrado, podías saltar a otro extremo, plataforma o más arriba en la misma pared para poder avanzar. Esto sumado a las rápidas acciones y a los numerosos enemigos, hacían bastante padre jugar este divertido título.



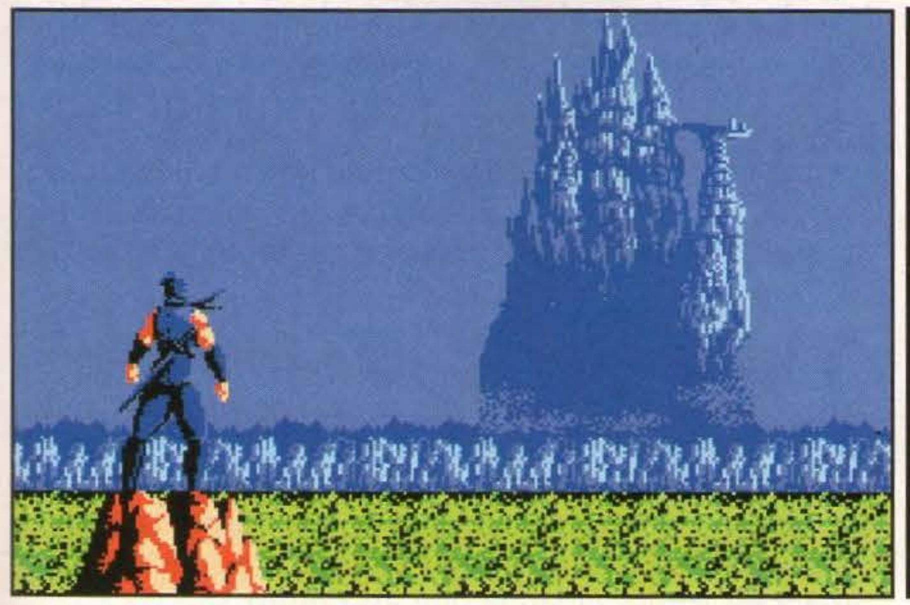
Y ya que estamos en los enemigos, déjenme comentarles que los enemigos normales aparecen nuevamente si regresas la pantalla a donde estaban, lo que te brinda la oportunidad de hacer más puntos, pero también le da mucha peligrosidad al juego. Por cierto, en Ninja Gaiden también cuenta con un gran número de abismos, así que es realmente fácil perder vidas en ellos, por lo que debías ser más precavido todavía. Los jefes eran de buen tamaño y te atacaban de muchas formas, así que debías cuidarte para no caer en sus garras.











Ninja Gaiden es de esos juegos que cuando lo empiezas, no puedes parar. La acción es muy buena y el control bastante bueno, los cinemas le dan mucho "feeling" al juego y por si fuera poco, la música es también de lo mejor. De manera que no dudo en recomendarlo, así que si lo tienes o lo llegas a ver, no lo pienses dos veces y dale una buena checada. Te recuerdo que puedes escribirme a la dirección de la redacción y a panteon@nintendo.com.mx por correo electrónico, para que me envíes tus preguntas, dudas, quejas y todo lo que quieras, ahora sí, ¡Hasta la próxima!

Mes con mes hemos revisado cada detalle de este juego, así que ahora revisaremos todo lo que hay en la plaza para encontrar los Shines de esta área. Además, la localización de las Monedas Azules para completar todos los secretos del juego y obtener el verdadero final, así que no te despegues porque esto va para largo.

Super Mario Sunshine™

DELFINO PLAZA

Shine 1:
Moja la arena cerca del faro hasta que encuentres un lugar donde comience a aparecer una imagen de un Shine hasta completarla y que salga el Shine.

Shine 2:
De la playa, hay un camino de pilares que te adentran al mar. Da saltos grandes o el Hover Nozzle para llegar hasta un tubo. Entra en él para aparecer en un curso de obstáculos bastante fácil ya que el Shine estará esperándote al final.

Shine 3:
Entra a una puerta abierta en un edificio al lado derecho de la escultura del Shine para comenzar un juego en donde deberás romper varias cajas dando sentones en determinado tiempo. Si lo logras, obtendrás tu Shine.

Shine 4:
Regresa al mismo cuarto en donde acabas de jugar a romper las cajas dando sentones. El aldeano te preguntará si puedes repetir la hazaña en menor tiempo. Si lo logras, te ganarás este otro Shine.

Shine 5:
Sube al barco que sale del centro de la plaza (donde está la escultura del Shine) y cuando pase por un puente, verás una moneda amarilla que te indicará un camino hacia arriba. Realiza un salto hacia atrás o uno giratorio para entrar en una especie de bonus. Ahí tendrás que tomar las ocho monedas rojas para hacer que salga el Shine sin caer al vacío. Es difícil ya que tendrás que saber controlar perfectamente a Mario y el Hover Nozzle, pero con algunas vidas, obtendrás este difícil Shine.

Shine 6:
Ve nadando a la isla del Este donde hay un aldeano con una fogata. En cuanto llegues saldrá volando un ave amarilla. Mójala para que salga el Shine y alcánzala realizando saltos giratorios.

Shine 7:
Arriba del edificio donde entraste a romper las cajas, hay un aldeano que por una moneda te dará un aventón hacia donde estés viendo. Trata de alinearte entre el aldeano y una torre que está de ese mismo lado de la plaza para que te arroje hacia ella y entres por una ventana y así tomes el Shine que está dentro.





CON ROCKET NOZZLE

Shine 8:
Lánzate hacia la cima del faro. ¿Ves el símbolo raro bajo tus pies? Pues realiza otro impulso con el Rocket Nozzle y cuando llegues a lo más alto del salto, realiza el sentón para caer con toda la fuerza necesaria para romper el símbolo y hacer que salga el Shine. Solamente vuelve a utilizar el Rocket Nozzle para alcanzar el Shine.

Shine 9:
De cualquier lado de la escultura del Shine, usa el Rocket Nozzle para llegar a la parte superior de la cascada. Desde ahí, encuentra un buen lugar para lanzar un chorro de agua para limpiar la escultura manchada. Al dejarla completamente limpia, saldrá otro Shine que se pondrá arriba de la escultura. Vuelve a utilizar el Rocket Nozzle para alcanzar el Shine.

Shine 10:
En el lado Sudeste de la plaza, hay una torre con una campana. Usa el Rocket Nozzle para alcanzar la campana y límpiala para que quede reluciente. Así saldrá el Shine y se colocará sobre la construcción. Simplemente comienza a cargar el Rocket Nozzle y dejate caer para salir volando y alcanzar el techo de la torre. Vuelve a utilizar el Rocket Nozzle para tomar el Shine.

Shine 11:
Del lado Sudoeste, hay otra torre con otra campana sucia. Usa el Rocket Nozzle para alcanzar al campana y límpiala para que salga el Shine. Sin embargo, este nuevo Shine se colocará bajo la campana, por lo que tendrás que subir por el tejado de las casas del lado Oeste y encontrar una entrada hacia las alcantarillas, sigue el camino hacia el Sur y salta sobre la torre para aparecer dentro de la torre y así tomar el Shine. Este Shine se puede tomar sin la necesidad del Rocket Nozzle, pero te tardarías mucho tiempo para llegar a la campana, por lo que te recomendamos utilizar el Rocket Nozzle para ahorrar tiempo.

Shine 12:
Sigue la pared de la montaña del Oeste de la plaza (pasando el cañón que te lleva hacia Pinna Park) y comenzarás a ver que algunas palmeras salen de la pared. Bajo alguna de ellas, comienza a cargar el Rocket Nozzle y en cuanto se vaya a llenar, salta para salir disparado. Sigue el camino de palmeras hasta llegar a un túnel para entrar en él. Ahora tu trabajo será el de encontrar 8 monedas rojas en la espesura del pasto alto, pero como ves, no puedes recargar agua así que úsala sabiamente. Tres de las monedas están en las esquinas, pero ten cuidado con la que está oculta dentro de un hoyo ya que si no tienes cuidado, puedes caer al vacío. Otras dos están en constante movimiento ya que una de ellas la tiene un aldeano en llamas y otra la trae un ave roja. El resto de las monedas están fáciles, solamente utiliza el ángulo de la cámara adecuado y no se te escaparán. Al juntar todas las monedas rojas, aparecerá el Shine.



CON TURBO NOZZLE

Shine 13:
Bajo la estructura de la campana del Oeste, hay una puerta a la que puedes entrar a toda velocidad. De donde comienzas, toma el Turbo Nozzle y corre hacia la puerta de la torre y dentro encontrarás un Shine.

Shine 14:
¿Recuedas que al principio salías de la corte y dos guardias te acompañan a la plaza? Esta es otra puerta a la que entras usando el Turbo Nozzle. Para mayor referencia, se encuentra pegada a la pared de la montaña, del lado Este de la plaza y la resguardadan dos guardias. Al entrar corriendo verás una escena de bonus. No muevas nada, solamente presiona el botón R y comienza a correr por la subida. Al llegar a la cima suelta el botón hasta frenar completamente. Vuelve a presionar el botón para comenzar a correr de nuevo y salta en las plataformas. Al llegar casi al final suelta el botón y salta para tomar el Shine.

Shine 15:
Al terminar el juego, aparecerá un bote cerca de la torre de la campana Sudoeste que te lleva al aeropuerto. Ahí, presiona el botón rojo para atrapar las monedas rojas. Todas ellas tienen un orden utilizando el Turbo Nozzle, así que sigue el patrón indicado y las conseguirás todas en menos de lo que piensas. Al juntar las 8 monedas rojas, saldrá el Shine.



CON YOSHI

Shine 16:
¿Listo para un reto? Una vez con Yoshi, ve hacia el Oeste de la plaza, encontrarás una alcantarilla que te lleva hasta la isla del Oeste. Espera a que llegue el barco y salta en él, te llevará a una torre en el Sur central de la plaza. Sube a la torre, come la fruta para evitar que Yoshi desaparezca y espera a que pase el siguiente barco que te llevará a la isla del Este de la plaza. En la isla, verás una tubería cubierta de pintura, así que necesitarás del jugo de Yoshi para limpiarlo. Si tienes miedo de caer al agua, desde el último bote puedes limpiar la pintura. Al entrar al túnel, llegarás al curso resbaladizo más difícil que te imagines, así que esperamos que tengas muchas vidas para pasarlo ya que hasta el final está el preciado Shine. Toma el segundo camino de derecha a izquierda. Al llegar al bloque verde antes de un abismo, comienza a mover el stick hacia atrás para comenzar a frenar la carrera y así llegar con mayor confianza a tomar el Shine.

Shine Extra: 100 Monedas
Trata de mojar todo, y realizar todo lo que te pidan para conseguir monedas. Las ventanas son buenos puntos para mojar y recibir monedas a cambio. En las alcantarillas también hay muchas monedas. Una vez que creas que tengas todas las necesarias, sube al bote que te lleva al aeropuerto y con el Turbo Nozzle estamos seguros de que obtendrás las monedas necesarias para que salga el Shine. En total hay alrededor de 150 monedas amarillas entre Delfino Plaza y el aeropuerto, pero todas estas se acumulan para sacar este Shine.

MONEDAS AZULES

Hemos recorrido todos los niveles día y noche para traerte la ubicación de las 240 monedas azules. Comúnmente las encuentras durante el juego y no te percatas de la gran cantidad que hay de estas monedas, así que para que no haya confusiones, te las enumeramos para que las encuentres todas. Lo importante para encontrarlas, es que rocíes todo con agua, hables con TODOS los aldeanos de la Isla Delfino y busques detrás de absolutamente todo lo que hay en los niveles.

DELFINO PLAZA

1- La primera se encuentra en lo que parece una jaula bajo la campana Sur. Nada hacia la parte trasera y encontrarás la entrada.

2 y 3- Hay una X en la estatua del Sur y otra X en el costado de la torre de la campana Oeste del lado del muelle. Moja cada una de las X y ve hacia la otra para tomar la moneda y repite la mecánica para obtener la otra moneda.

4- En el centro de la plaza, al fondo de la escultura del Shine, hay una caja. Rómpela de un sentón y descubrirás una M pintada. Límpiala y saldrá la moneda.

5- En las azoteas de la zona Oeste de la escultura del Shine, hay un grupo de aves. Continua rociando al ave azul hasta que deje caer la moneda.

6- Encontrarás otra ave azul para mojar cerca del tubo central que te lleva hacia Sirena Beach.

7- En la estructura que arquea sobre el canal, hay otra M escondida detrás de una caja. Destrúyela para mojar la M y obtener otra moneda azul.

8- Ve a la isla que está al Oeste de la plaza. Entra en las alcantarillas y encontrarás una moneda azul oculta en el túnel del Sur de la isla.

9, 10, 11 & 12- Cada habitante con cesta quiere frutas. Habla con ellos para que te digan cual es la fruta que quieren y tienes que llevarle tres de ellas y dejárselas en la cesta. Habla una vez más con ellos para recibir tu recompensa. La mujer junto a la escultura del Shine con su cesta en la pared, quiere piñas. La mujer que está frente a la escultura del Shine quiere plátanos. La tercera mujer que está en la isla Oeste de la plaza quiere melones. La última mujer que tiene su cesta de lado, quiere tres de esas frutas que no puedes levantar y estas se encuentran del otro lado del río de la plaza, así que tendrás que practicar tus habilidades del fútbol al patear un poco la fruta y lanzarte de cabeza para que la fruta salga volando a través del río y así llegará cerca de la cesta.

13- En las alcantarillas encontrarás otra moneda azul justo bajo el canal cerca de la escultura del Shine.

14- Nuevamente en las alcantarillas, hay otra moneda azul al Norte de la escultura del Shine, bajo las colinas.

15- En las azoteas, ve al lado Oeste de la plaza, cerca del cañón que te lleva hacia Pinna Park. Al lado de una de las torres, hay otra M. Mójala por otra moneda.

16- Al obtener seis Shines, uno de los aldeanos de alguna manera se prenderá en llamas, así que pasará corriendo cerca de los puestos de fruta, al Este de la plaza. Ayúdalo para recibir tu recompensa.

17- Al contar con la ayuda de Yoshi, ve a la parte trasera de la torre cercana a la entrada a Pinna Park y rocía la pintura con jugo para disolverla y revelar una moneda azul.

18- Nuevamente con Yoshi, rocía jugo sobre la pintura en la azotea, detrás de la torre del lado Este de la plaza.

19- Después de obtener el Turbo Nozzle, ve a los pilares al Este del faro. En la línea de agua, centra a la puerta por donde puedes entrar a toda velocidad. Una moneda azul está adentro.

20- En el aeropuerto (debes tomar un bote que aparece cuando terminas por primera vez el juego), hay una moneda azul atrapada en un bloque de hielo. Solo moja el hielo para reclamar la moneda.

BIANCO HILLS

Episodio 1

1- Ve al río frente al pueblo y síguelo hasta el final. Hay una moneda azul bajo el agua.

2- Hay una M pintada en la pared del lado del pueblo, entre las campanas y el molino de agua. Lávala para que salga la moneda azul.

3- Hay otra M pintada en la casa con dos torres al Norte del pueblo. Rocíala por otra moneda.

4- Regreso al Sur del pueblo, hay una casa alta con balcón. Entra al balcón y verás dos hoyos. Moja el hoyo de la izquierda para la moneda azul.

5- Ve al Norte cruzando los techos y fíjate en la casa de dos torres. Hay una moneda azul en la torre del Este.

6- Entre esos dos edificios hay dos molinos de viento con plataformas giratorias. Hay una moneda azul flotando entre el molino del Oeste y la colina.

7- Sube por el molino de agua y llega a la cima de la pared. Desde ahí podrás ver otra M pintada en la pared. Límpiala para otra moneda azul.

8 y 9- En el centro de la gran pared, gira la cámara un poco. Deberás poder ver dos Xs pintadas en los costados de la pared. Una está en el lado del pueblo, escondida en una sección cerrada. La otra exactamente del otro lado.

10- Sigue hacia el Sur por toda la pared hasta casi llegar a la intersección. Uno de los molinos pequeños está al

Sur de la pared. Haz girar el molino con el agua hasta que salga la moneda azul.

11- Salta al agua en el Este del monstruo del puente. Lo más probable es que desde ahí puedas ver la moneda azul debajo de él.

12- Sube la colina que te lleva hasta el gran molino de viento. Ahí encontrarás un enemigo en forma de M. Cáele encima mientras está erguido para ganar la moneda azul.

Episodio 2

13- Al Oeste del gran molino de viento, hay un pilar gigantesco con un poco de pasto en la cima. Moja la cima del pilar y una moneda azul saldrá a relucir.

Episodio 3

14- Regresa al gran Molino de viento. En el camino encontrarás a un aldeano cubierto de pintura. Déjalo reluciente de limpio y en recompensa te dará una moneda azul.

15- Regresa a la cima del molino de viento, donde te enfrentaste con el segundo jefe. Ahora habrá un enemigo tipo cactus esperándote. Trata de caer en él cuando está en posición vertical para que te dé la moneda azul.

16- Desde la cima del molino de viento, observa hacia el nivel. Deberás poder ver una serie de cuerdas de hule y pequeños molinos de viento, justo enfrente de ti. Arriba de una de las plataformas, está una moneda azul.

Episodio 4

17- Debajo del puente que te lleva del bosque hacia el área del molino de viento, podrás ver una moneda azul junto con otras monedas. Usa las cuerdas de hule para saltar en ellas y llegar hasta la cerca.

18- Sube a la pared justo al sur del bosque y al otro lado del río. Sigue hacia el Este y verás tres plataformas de ladrillo. Arriba de la tercera plataforma, hay un enemigo cactus. Elimínalo por otra moneda azul.

19- Toma el Rocket Nozzle y ve todo el camino hacia el extremo Oeste del pueblo. Hay una pequeña orilla en el lado de las colinas. Sube con el cohete ya que ahí hay otra moneda azul.

Episodio 5

20- Hay un gran pilar de concreto que conecta las dos paredes principales en el nivel. Si te diriges de este punto hacia donde comienzas el nivel, el objetivo estará del lado derecho. Sube y verás a un aldeano cubierto de mugre. Límpialo y recibirás tu recompensa.

21- Antes de despertar al jefe, sube con el Rocket Nozzle a las colinas al Norte del pueblo. Hay una moneda azul en la plataforma central.

Episodio 6

22- Regresa a las colinas y observa hacia donde dormía el jefe del episodio anterior. Deberás ver dos nubes flotando. Moja una para que se expanda y salta en ella. Has lo mismo con la otra nube. Ahora salta en la plataforma. Usa tu Hover Nozzle para mojar la plataforma y una moneda azul saldrá de ahí.

23-Sube a la cima de la construcción con dos torres y observa de regreso a las colinas. Deberás ver otra moneda azul flotante cerca de la cima de uno de los pequeños molinos de viento. Salta y usa el Hover Nozzle para llegar hasta el molino y salta nuevamente para tomarla.

24- Ve a la rampa que va del bosque hacia el gran molino de viento. Al Oeste, notarás una moneda fuera de lugar por la playa. Deberás de zambullirte y bucear siguiendo la línea de monedas que te llevarán hasta la de color azul.

Episodio 7

25 y 26- En los lados Norte de la gran construcción con el balcón y en la de las dos torres, encontrarás dos O pintadas. Estos funcionan igual que las X, pero las monedas se ocultan en menos tiempo. Si saltas y te arrojas para después recuperarte y repites la operación hasta alanzar el otro lado, lo más seguro es que no tengas ningún problema para obtener las dos monedas.

27- Encima de la construcción con el balcón, hay un pequeño molino de viento. Sube a él y podrás ver un ave azul volando por esta parte. Mójala hasta que suelte tu preciada moneda.

28- Salta en la copa de los árboles hasta llegar al árbol que está al Norte, cerca de la rueda de agua. Usa el Hover Nozzle para mojar el centro del árbol para que salga una moneda azul.

Episodio 8

29- Montando a Yoshi, encuentra a la mariposa azul que vuela por el pueblo, por lo que no cuenta con un lugar específico, aunque al parecer prefiere las colinas. Al encontrarla, has que Yoshi se la coma para que salte una moneda azul.

30- Nuevamente con Yoshi, ve a los árboles en busca de los panales. Tira el panal del Este y has que Yoshi se coma a todas las abejas. La última soltará una moneda azul.

RICCO HARBOR

Episodio 1

1- Ve al lado de la bodega cerca del principio. Junto al aldeano de lentes oscuros, una M está pintada en la pared. Límpiala para una moneda azul.

2- Ahora ve a la cima de la bodega, ahí podrás ver otra M pintada. Nuevamente límpiala para obtener otra moneda azul.

3- Ve al Este donde está el faro y examina el barco. Deberás ver otra M pintada con una moneda más.

4- Justo al Norte del faro, una caja estará cerca del agua. Rómpela para que salga una moneda azul.

5- Limpia la mancha negra del piso alrededor del faro

para encontrar una M más y así, al limpiarla, ganar otra moneda azul.

6- Ahora podrás ver a un sujeto parado encima de algunos ladrillos, cerca de los mezcladores de cemento. Velo directamente y gira a la izquierda para comenzar a esparcir agua. Si le das al lugar indicado, comenzarás a ver una línea azul de un Shine. Las monedas comenzarán a saltar del lugar y si continuas lo suficiente, finalmente saldrá una moneda azul.

7- Dirígete al barco negro dentro de la reja. Hay otra M escondida bajo la mancha negra en la cubierta.

8- Sube a la chimenea del barco y mira hacia el sur. Deberás ver una grúa moviéndose ya que arriba de ella estará otra moneda azul.

9- Regresa a la chimenea y podrás ver desde otro ángulo una moneda azul, simplemente realiza un "salto de regreso" para alcanzarla.

10- Si miras a lo lejos, podrás encontrar el camino a las rejas rojas. Salta en ellas y escála hasta llegar a la cima de la más cercana. Sube a la siguiente serie de plataformas y verás la moneda directamente al Este.

11- Si regresas a la chimenea del barco y volteas hacia el faro, podrás ver otra moneda azul alrededor, lista para que la tomes.

12- Bucea al Norte del mismo gran barco y verás otra moneda azul bajo una plataforma naranja con una flecha apuntando hacia el Este.

13- Encuentra el camino hacia la parte este de la plataforma azul y observa la línea más lejana del Sur. Al final de la línea hay una hilera de monedas junto con una azul. Solamente llega y deslízate para tomarla.

14- Llega a la plataforma cercana al submarino amarillo. Ahí encontrarás unas aspas a las que les puedes disparar agua. Has que el submarino suba hasta el tope y una moneda azul saldrá de las aspas.

15- Dirígete al poblado para encontrar una fuente en el lado Oeste del pueblo. Hay una moneda arriba de la fuente.

16- Justo al este de la fuente, hay otra M pintada en la pared. Uno de los aldeanos estará mirándola para que la encuentres más fácilmente.

17- Sube a los tejados y dirígete al Este. Cerca de donde el gran calamar está oculto, encontrarás otra M en la pared de arriba de los edificios.

18- Sigue el camino que va de los tejados hacia el helipuerto. Salta al helipuerto y voltea hacia el Sureste. Deberás ver una serie de plataformas bastante altas. Lo creas o no, puedes llegar hasta allá con un triple salto o un salto giratorio y utilizando el Hover Nozzle, sin embargo, tal vez te parezca mucho más fácil con el Rocket Nozzle. De todas maneras, ve a la plataforma más baja y ve al Este donde se encuentra la pared de piedra. En esta pared encontrarás otra M pintada con otra moneda azul. Si esperas hasta el octavo episodio, habrá un aldeano café cerca del submarino que te aventará muy cerca.

19- Regresa a las plataformas y dirígete a la que está más al Oeste. Hay una M pintada en la plataforma ofreciéndote otra moneda azul.

Episodio 2

20- En el segundo episodio, encontrarás una serie de botes en el puerto. Ve al que está más hacia el Este y voltea al Sudoeste. Ahora podrás ver una moneda azul flotando en el aire, así que salta para tomarla.

21- Al subirte a uno de los pequeños calamares del muelle, dirígete a las alcantarillas por donde hay líquido negro en el mar siguiendo las monedas amarillas. En el camino encontrarás una moneda azul en el aire, por lo que tendrás que saltar para tomarla.

Episodio 3

22- Sube las rejas del barco negro cerca del faro. Deberás ver varias arañas amarillas en las rejas. Derrótalas a todas pegando en el lado opuesto de la reja para encontrar a la que tiene la moneda azul.

23- Otra araña está colgando de la cima de las rejas. Si la mojas un poco, se enconchará y te dará tiempo para que des un sentón y la noquees por otra moneda azul.

24- En una plataforma arriba del puerto, encontrarás el Rocket Nozzle. Una vez que lo tengas, sube a la cima del faro, ahora usa nuevamente el Rocket Nozzle para alcanzar la altísima moneda azul.

Episodio 4

25- En la reja donde en el episodio anterior tomaste el Shine, ahora hay una moneda azul.

Episodio 6

26- En el Este del pueblo, donde el calamar gigante apareció en el primer episodio, los aldeanos han puesto un mercado. Moja las cestas del centro para una moneda azul.

Episodio 7

27- Ahora hay dos X pintadas; una está en un lado del faro mientras que la otra en el lado Este del pueblo. Al mojar la que está en el faro y salga la moneda en la otra X, metete rápidamente a las alcantarillas y moja un poco tu camino para saltar de panza y deslizarte hasta el otro punto de la tubería que es donde está la moneda. Tómala antes de que desaparezca.

28- Para la otra moneda de las X, necesitarás el "Turbo Nozzle". Moja la X a distancia y usa el "Turbo Nozzle" para cruzar el pueblo hacia el Oeste. Salta para llegar a la moneda a tiempo para tomarla.

Episodio 8

29- Las últimas dos están muy fáciles. Antes que nada, asegúrate de montar a Yoshi y busca insaciablemente un grupo de mariposas azules. Cómetelas todas para que aparezca la moneda.

30- Ahora lleva a Yoshi hacia el faro. Hay una araña amarilla subiendo por una pared. Cómetela para tomar la que salga la última moneda.



GELATO BEACH

Episodio 1

1- Del inicio, voltea hacia atrás y ve a la isla con tres palmeras. De una cuelga un columpio, así que sube en él. Usa el Squirt Nozzle para impulsarte y mover el columpio y así ganar altura para alcanzar la moneda azul.

2- En la misma isla, sube por el tronco de la palmera para alcanzar la cima y encontrar otra moneda azul.

3- Al Sureste de la isla, en el piso oceánico, hay una moneda azul, así que tendrás que bucear un poco.

4- Otra moneda azul se encuentra en el Sudoeste de la isla.

5- Hay una moneda azul nadando junto con un conjunto de peces azules.

6- Una moneda azul más estará nadando con un grupo de peces rojos.

7- En el área Este de la playa, hay una pequeña choza. Entra y salta sobre los asientos para agarrarte del techo. Hay una moneda azul en el centro del techo.

8- En la playa, encontrarás a uno de los enemigos de color rojo. Noquéalo y salta sobre su abdomen para que te de una moneda azul.

9- Sube al techo de la choza y voltea hacia el Este. Hay un pequeño camino con una M pintada en la pared. Lávala para ganarte tu moneda azul.

10 & 11- En las paredes opuestas de la playa, hay dos triángulos pintados. Lo mejor es eliminar a todos los enemigos del camino antes de intentar tomar ambas monedas. Moja un poco tu camino y deslízate para llegar más rápido.

12- Ve a la Barra de Jugos en el lado Oeste de la playa. Ve a la parte trasera y nada bajo el piso para encontrar unas monedas amarillas y una azul.

13 & 14- Sube hacia la cima de la montaña y en la parte superior encontrarás un pequeño escenario. Ahí hay un cable a lo alto con varias aves en él. Algunas están escondidas en los hoyos de los cables y hay dos aves azules en la parvada, cada uno con una moneda azul.

15- Justo al Este del escenario (en la cima de la montaña), hay una moneda azul flotando sobre las cuerdas.

16- Si sigues el camino de ladrillo hacia el Oeste del escenario hasta el final, habrá un pequeño camino entre una y la última cuerda. En ese espacio hay una moneda azul.

17- Continúa arriba y al Oeste hacia la última cuerda. Ahí podrás ver una línea de monedas y una azul flotando en el centro.

Episodio 2

18- Ve al lugar donde aparece el Castillo de arena en el episodio anterior. Moja la arena y encontrarás el contorno de un Shine. Continúa mojándolo hasta que salga la moneda azul.

19- Hay una marca similar a la anterior escondida en el lado Oeste de la playa, bajo una de las líneas verticales de monedas.

20- Una marca más se esconde justo al norte del bote cercano al centro de la playa, conteniendo otra moneda azul.

Episodio 4

21- Otra marca con su respectiva moneda azul está oculta cerca de las tablas para surfear.

22, 23, 24 & 25- Cuando entras en donde esta el huevo roto del ave de arena, te enviarán directamente a su espalda. En el viaje encontrarás ocho monedas rojas, pero también hay cuatro monedas azules.

Episodio 5

26- Toma el Rocket Nozzle y ve a la plataforma de Madera justo al Oeste de la torre del centro del nivel. Sube con el aditamento hasta la cima de la plataforma por tu moneda azul.

27- Cerca de la plataforma, hay un enemigo azul durmiendo sobre un árbol. Mójalo y salta sobre su abdomen para sacarle la moneda azul.

Episodio 6

28- Monta a Yoshi y ve a la choza que está al Este de la playa. Hay una mancha de colores que solamente el jugo de Yoshi puede limpiar. Ahora moja la planta con agua y se formará una huella. Dentro estará la moneda azul.

29- Lleva a Yoshi bajo la plataforma de madera, cerca de la torre. Tira el panal y asegurate que Yoshi se coma todas las abejas para que salga la moneda azul.

30- Encuentra cualquier fruta y llévala hacia la Barra de Jugos en el Oeste de la playa. Arrojala en la trituradora del techo para que salga una moneda azul.

PINNA PARK

Episodio 1

1- En la playa cerca del cañón, hay un símbolo de Shine oculto bajo la arena. Mójalo para descubrirlo hasta que salga la moneda azul.

2- Otro símbolo similar se encuentra oculto al Oeste entre un árbol y una cesta.

3 & 4- Montando a Yoshi, hay dos mariposas azules volando alrededor de la playa. Cada una te dará una moneda azul cuando te la comas.

5- Entra al parque. Entre los carruseles hay una ave azul. Mojala para derribarla y que te dé la moneda azul.

6- Moja los caracoles en el carrusel, uno de ellos tiene la moneda azul.

7- Sigue las escaleras que te llevan a abordar los barcos locos. Déjate caer de la cima y voltea hacia arriba para que veas una moneda azul justo debajo de las escaleras.

8- Al este de las escaleras, hay una M pintada en una pared naranja. Limpia la M para obtener la moneda.

9 & 10- Hay una X pintada al Este y otra al Oeste de los barcos. La del Oeste está en una pared blanca mientras que la del Este esta pintada en un árbol gordo. Moja cada una de ellas y corre por la parte Norte de los barcos para llegar más rápido.

11- Continua el camino de las colinas. (por la parte Norte de los barcos) y encontrarás una pequeña construcción. Ahí estará posando un ave azul, si la derribas, te dará una moneda azul.

12- De la construcción, voltea al Sudoeste hacia donde comienza la montaña rusa. Deberás ver una moneda azul en la punta.

13- En la tierra, detrás de la construcción, hay un enemigo con varias criaturas arriba de él. Derriba a los pequeños y elimina al gran enemigo para obtener la moneda azul.

14 & 15- Hay unos triángulos debajo de la construcción de las colinas y en la pared de arriba del camino. Moja ambos para tener estas dos monedas.

16 & 17- Salta en la orilla de los ladrillos hacia una de las cabinas de la rueda de la fortuna. En la parte superior encontrarás dos O pintadas en la estructura, así que solo mójalas hasta que salga la moneda azul del lado contrario y así te ganarás este fácil par.

18- Regresa a la atracción donde hay dos barcos. Salta del segundo barco hacia el cubo enrejado. Dentro hay una moneda azul.

19- En la caja enrejada, voltea de regreso a los barcos. Verás otra moneda en la estructura que sostiene el primer barco.

20- Regresa a la caja enrejada y espera a que el segundo barco esté de cabeza. Cuando lo haga, salta sobre él y realiza otro salto de reversa para alcanzar otra moneda azul.

21- Sigue la reja alrededor hasta que estés frente a la rueda de la fortuna. Justo al sur de la plataforma final, hay una moneda azul flotando en el aire.

22- Ve al Norte del parque y llega a la pequeña playa detrás de la gran fuente de donde sale el Bowser mecánico. En la pared verás otra M con una moneda azul de recompensa al limpiarla.

23- Ve a la parte trasera de la rueda de la fortuna, donde encontrarás unas cascadas. Voltea hacia arriba y verás otra M para limpiar y recibir otra moneda azul.

Episodio 2

24, 25, 26, 27, 28 & 29- Hay seis cestas cerradas en la playa con una moneda azul en cada una. Utiliza las balas que arroja el topo para abrir las cestas y recolecta las monedas.

Episodio 6

30- Monta a Yoshi y ve hacia el lado Oeste de la fuente, donde aparece el Bowser mecánico. Hay una mariposa azul, así que si Yoshi se la come, obtendrás la última moneda de este nivel

SIRENA BEACH

Episodio 1

1- Nada hacia el lado Este de la playa. Hay una moneda azul bajo el agua cerca de la pared.

2 & 3- Cerca de las cuatro fuentes, en el lado Este del lugar, hay dos aldeanos sumergidos en la pintura. Lávalos completamente para obtener una moneda de cada uno de ellos.

Episodio 2

4- En la parte Sur del lugar, hay una pequeña señal de piedra. Mójala para ganar una moneda azul.

5- En la esquina Noreste del lugar, hay un círculo de flores amarillas. Mójalas para que salga la moneda azul.

6- Frente al hotel, hay una línea de antorchas. Moja la segunda antorcha de la izquierda para obtener la moneda azul.

7- Ve al balcón exterior del hotel y síguelo hasta la parte trasera donde estará esperándote una moneda azul.

8- Hay dos chozas frente al hotel, ve a la que está en el Este y busca en el techo (por la parte de abajo) la moneda azul.

9- Entra en el hotel. En el tercer piso, cerca de un cuarto de cristal, hay una lámpara en la esquina. Mójala para que salga la moneda azul.

Episodio 3

10- Dentro del hotel, sube al tercer piso. Hay una gran fisura luminosa en el techo. Mójala para que aparezca la moneda azul.

11- En el ático, hay una moneda azul al final del corredor en el lado Oeste. Aleja la cámara para que tengas una mejor perspectiva del laberinto.

12- Uno de los cuartos en el tercer piso tiene un par de posters en la pared y algunos muebles en la esquina. Mója los muebles para que salga la moneda azul.

13- Ahora moja los posters. Uno de ellos se partirá para dejarte pasar al siguiente cuarto donde la moneda azul estará sobre la cama.

14- Al montar a Yoshi, regresa al cuarto donde están las piñas. Has que Yoshi se coma al fantasma dormilón para poder tomar la moneda azul.

15- Lleva a Yoshi al ático para limpiarlo de fantasmas y encontrar el camino a un cuarto en el Noreste del laberinto. Cae al piso de abajo por la zona coarteada y entrarás a un cuarto con una dama y una mesa de cristal.

un espejo y una piña. Moja el espejo para obtener la moneda azul.

16- Ahora da un sentón en la mesa de cristal para que salga una moneda azul en el cuarto de abajo.

Episodio 4

17- Regresa al ático. Debe haber un fantasma deambulando por el laberinto. Derrotalo para que te de una moneda azul.

18- Regresa al cuarto donde están las cajas con las piñas. Una de las cajas ahora tiene una moneda azul.

19- Entra al casino del primer piso. De la entrada del casino, ve hacia las máquinas tragamonedas en la izquierda. Ve dos máquinas pasando al aldeano gris. Cae de sentón y saldrá la moneda azul.

20- Esparce agua en la fuente del lado derecho del casino para que aparezca la moneda azul.

Episodio 5

21- Regresa al casino. Al entrar, gira para ver la gran M pintada en la pared. Límpiala para obtener la moneda azul.

Episodio 6

22 & 23- En medio de toda la pintura, hay varios aldeanos enterrados. Dos de ellos te darán vidas, mientras que los otros dos te darán monedas azules.

Episodio 7

24- En la parte externa del lugar, cerca de la choza del Este, hay una M pintada en una de las paredes. Lávala para que salga la moneda azul.

25 & 26- Dentro del hotel hay dos triángulos. Uno está en el primer piso por la barra de jugos mientras que el otro está directamente arriba en el segundo piso. Para tomar la moneda del segundo piso antes de que desaparezca, moja el triángulo desde el centro del cuarto y en cuanto salga, salta hacia la columna del centro y salta de ella hacia el otro lado para utilizar el Hover Nozzle y llegar hasta la moneda.

27 & 28- Hay dos X pintadas en el segundo y tercer piso. Moja ambas para obtener sus monedas.

29- Hay una M pintada en la pared del tercer piso cerca de las escaleras. Límpiala para que salga la moneda azul.

30- Una última M está pintada en la pared del centro del laberinto del ático. Lávala para que aparezca la moneda azul.

NOKI BAY

Episodio 1

1 & 2- Al comenzar, te encontrarás viendo hacia el sur del nivel. Avanza hacia el frente para llegar hasta el bote. Hay una moneda azul cerca del bote y otra al sur de este.

3- Ve al Oeste de la choza con cajas. Observa en el agua para ver una línea de monedas amarillas que te guiarán hacia la moneda azul que está en el fondo.

4- Llega a la cima de los peñascos del Este donde hay un ave amarilla volando, déjate caer del lado Norte. Aterrizarás en una pequeña orilla. Moja la pared para abrir dos hoyos y encontrar una moneda azul.

5 & 6- Regresa a la cima del peñasco y salta a la orilla con siete piedras en la pared. Moja las piedras y encontrarás dos monedas azules en los hoyos.

7- Observa el peñasco del Este para ver una pared con un hoyo y otro hoyo cerca del peñasco. Moja la sección vacía para revelar otros dos hoyos y una moneda azul.

8- Justo debajo, hay otra orilla. Moja la pared por otra moneda azul oculta.

9- Al lado hay otra orilla con dos piedras en la pared. Moja las piedras para encontrar otra moneda azul.

10- Arriba en el lado Oeste de esa orilla, hay un hoyo con una moneda azul a simple vista.

11- En el centro del peñasco principal, hay un bloque que revela un pasaje vertical cuando se moja. Salta en las paredes en uno de los hoyos que te lleva al este a una orilla con un par de piedras. Detrás de una de ellas está la moneda azul.

12- Regresa al pasaje vertical y sigue el corredor que te lleva al Oeste. Hay una moneda azul al final del corredor.

13- Ve al Oeste en los peñascos y encontrarás una M pintada en la pared. Límpiala para sacar la moneda azul.

14 & 15- Ve a la sección norte del peñasco donde la pintura está deslizándose hacia abajo. Sigue la serie de piedras que te siguen llevando hacia arriba y al norte del peñasco. En la cima hay una caja para que tomes el Rocket Nozzle. Rompe el techo de arriba con el Rocket Nozzle para tomar la primera moneda azul. Arriba de esta se encuentra la segunda.

16- Justo donde derrotaste al topo del cañón, hay una orilla pequeña sobre la bahía. Alejate de la orilla y sigue el camino. Deberás ver una moneda azul en un hoyo debajo de ti. Déjate caer y usa el Hover Nozzle para alcanzar la moneda.

Episodio 2

17- Regresa a los peñascos que tenían pintura hasta el segundo elevador. Cuelga del peñasco y podrás deslizarte por la pintura. Deslízate hasta llegar al final y moja la pared para revelar una sección oculta del peñasco. Arriba podrás ver la moneda azul.

18- De la moneda anterior, hay otra mancha de pintura que podrás seguir hacia el Sur. Te llevará a un largo pasaje vertical dentro del peñasco. Salta en las paredes para alcanzar la moneda azul.

19- Arriba de donde encontraste la primera mancha de pintura, cerca de la rueda, encontrarás otra área de

pintura. Nuevamente sigue el camino hasta el final para esparcir agua en la pared y descubrir otra área oculta con una moneda azul.

20- Regresa a la zona Sur de los peñascos, donde se encuentra el pescador morado y moja la piedra en la pared para revelar un laberinto. Sigue el pasaje de arriba de la piedra. Cuélgate y deslízate hacia el Este para llegar a un espacio con una moneda azul.

21- Continúa en los peñascos y abre el segundo laberinto. Sube el pasaje vertical y verás una moneda azul en un hoyo arriba de ti. Salta de la orilla y utiliza el Hover Nozzle para alcanzar la moneda.

22 & 23- Después de derrotar al calamar y caer dentro de la cueva con el Shine, busca dos grandes urnas, mójalas para que salgan las monedas.

Episodio 6

24 & 25- Hay dos O pintadas en los peñascos en los finales Norte y Sur de la bahía. Para tomar las monedas, deberás hacer buen uso del bote que hay cerca. No es fácil, pero primero alinea el bote hacia la O contraria, baja de él y moja la O para enseguida subir al bote y comenzar la carrera hacia la moneda.

26- Llega a la cima del gran caracol donde debes entrar para la escena de obstáculos. Ahora voltea hacia los peñascos. Deberás ver una moneda azul en un hoyo en la pared. Realmente puedes tomar esta moneda desde el primer episodio, pero es mucho más fácil en este.

Episodio 8

27, 28, 29 & 30- Usa la cascada para llegar a la aldea subterránea. Una vez que llegues, busca en la cima de los pilares para encontrar las monedas azules.

PIANTA VILLAGE

Episodio 1

1- Da la vuelta ya que hay una M pintada en la pared justo detrás del punto en donde comienzas. Límpiala para sacar la moneda.

2- Sube a la cima del gran árbol de la esquina Sudoeste. Ahora sigue el camino hacia el Sur para alcanzar la plataforma con la moneda azul.

3- Ve al norte por la orilla Oeste de la aldea. Hay una moneda azul escondida en el pasto alto.

4- Sube a la cima del árbol de la esquina Noroeste del pueblo. Hay una moneda azul en la copa del árbol.

5 & 6- Hay dos triángulos que deberás mojar para sacar las monedas azules. Uno está en la pared Oeste que rodea la piscina caliente. El otro está en la pared de lado Este de la aldea.

7- Al final del río en el lado Este del pueblo, hay una moneda azul.

8- Nada río arriba para encontrar otra moneda azul debajo del puente.

9- Hay una M pintada en la pared Sur de la plataforma donde está el árbol frutal. Límpiala para sacar la moneda azul.

10- Entre el puente y el árbol central, hay una M pintada en la pared del Sur de una de las construcciones de madera. Limpia esta mancha para obtener la moneda azul.

11- Al Sur de esta pared, busca un hoyo cercano a un aldeano rosado y a un aldeano verde. Déjate caer y da un sentón al final del hoyo para colgarte de la reja. Al Oeste del hoyo hay una M pintada en el techo. Para mojarla, hay un panel vertical cerca, pégale y salta rápidamente para subir a la reja donde estabas colgado. Moja la M y toma la moneda azul.

12- Sube a la cima del hongo dorado y dispárale a la luna para que salga la moneda azul.

Episodio 3

13- Justo debajo del hongo dorado, hay una M pintada. Toma a Fludd y lávala para reclamar la moneda azul.

14- Ve al Sur del hongo dorado, lavando la pintura caliente. Bajo la pintura descubrirás una M en el piso. Límpiala para obtener tu moneda azul.

15- En el lado Este de la aldea, hay un personaje en llamas. Apágalo para que te dé una moneda azul de recompensa.

Episodio 5

16- Cae de sentón en la nariz de la estatua en la piscina de agua caliente para que salga una moneda azul.

17- Monta a Yoshi para tirar el panal del puente. Asegúrate que se coma todas las abejas para que aparezca la moneda azul.

18- Hay otro panal atrás del gran árbol de la piscina de agua caliente. Nuevamente has que Yoshi se coma todas las abejas para obtener la moneda azul.

19- Sube al hongo que está al sur del árbol frutal. Ahí hay un grupo de mariposas azules flotando. Has que Yoshi se las coma todas para que salga la moneda azul.

20- Moja el hoyo del árbol central para que aparezca la moneda azul.

Episodio 6

21- Cerca del puente, verás un letrero de madera. Mójalo y obtendrás una moneda azul.

22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 & 29- Hay diez aldeanos que deberás rescatar de la pintura. Ocho de ellos te darán una moneda azul a cambio de ayudarlos.

Episodio 8

30- Sube por las plataformas del árbol central. Párate junto a la caja del Rocket Nozzle y busca un ave azul. Mójala para que suelte la última moneda azul.



Corona Mountain

1- Hay una moneda azul en la tercera plataforma.

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 & 10- Hay nueve monedas flotando sobre la lava antes de que comiences a subir por el pasaje vertical. Puedes utilizar el bote para tomar cada una de ellas, pero considerando que esto es bastante difícil, lo mejor será saltar por ellas y perder una vida en cada una para ahorrar tiempo.

Tabla de Shines

Normales:		De 100 Monedas Amarillas:		Monedas Azules:	
-Delfino Airstrip	2			- Delfino Plaza	20
- Delfino Plaza	16	- Delfino Plaza	1	-Bianco Hills	30
-Bianco Hills	10	-Bianco Hills	1	-Ricco Harbor	30
-Ricco Harbor	10	-Ricco Harbor	1	-Gelato Beach	30
-Gelato Beach	10	-Gelato Beach	1	-Pinna Park	30
-Pinna Park	10	-Pinna Park	1	-Sirena Beach	30
-Sirena Beach	10	-Sirena Beach	1	-Noki Bay	30
-Noki Bay	10	-Noki Bay	1	-Pianta Village	30
-Pianta Village	10	-Pianta Village	1	-Corona Mountain	10
				Total Monedas Azules	**240**
Sub Total	**88**	**Sub Total**	**8**	**Sub Total**	**24**
				Gran Total de Shines	**120**

Por fin, terminamos con este extenso Nintensivo de Super Mario Sunshine. Esperamos que con nuestra ayuda encuentres absolutamente todo dentro del juego y aprecies el gran final que sale al recolectar cada uno de los Shines.
Adiós.

EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por: Fco. Javier Chávez "Conejo"

Hola, ¿cómo has estado? Espero que bien ya que este mes tengo una gran sorpresa para ti. Me han llegado muchas cartas preguntándome a cerca de un extraño juego que sale anunciado en Super Smash Bros Melee para el GCN en forma de trofeo llamado Bubbles. El juego en cuestión se trata de Clu Clu Land y salió para el NES en Octubre del 85, pero lógicamente salió antes para el Famicom en Japón y dado a que la pregunta se ha hecho muy pero muy frecuente, pasemos a checar este magnífico juego.



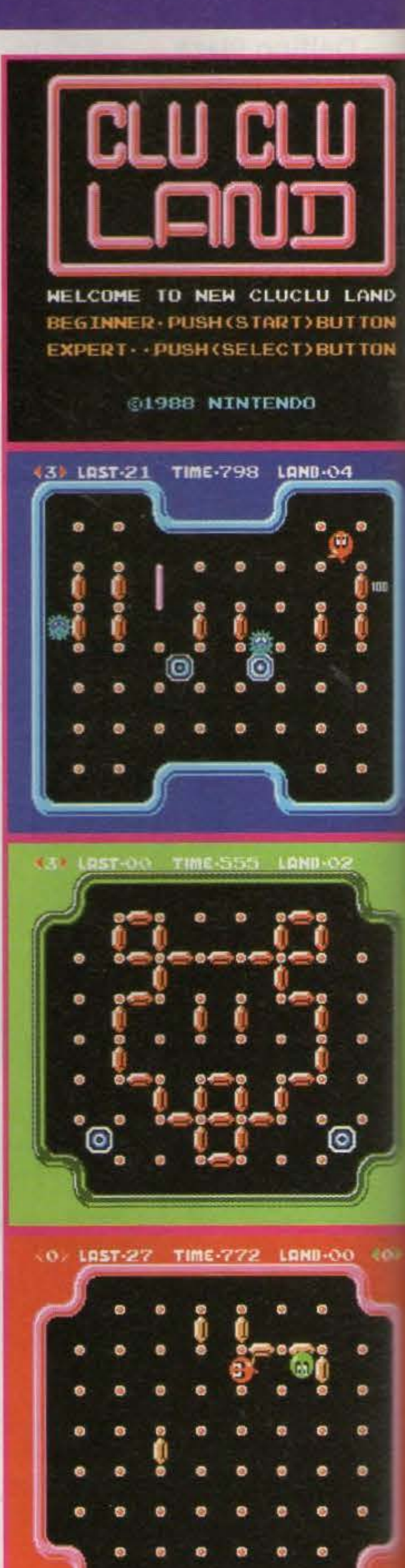
Clu Clu Land: Welcome to New Clu Clu Land
Abril del 92

Como hablar del Clu Clu Land original es tarea de Panteón, hablaré de la actualización para que no haya ningún problema. Este juego salió para el Famicom en el formato FDS (Famicom Disk System) por lo que no era un cartucho, sino un disco más o menos del tamaño de un Floppy de tres pulgadas y media. El disco se introduce en un accesorio que se coloca en la parte superior del Famicom, para ser más preciso, se conecta en la ranura donde se ponen los cartuchos. Así es que al prender el sistema e introducir el disco, es cuando comienza lo bueno.

Clu Clu Land es un juego de destreza bastante adictivo en donde controlas la dirección de Groopy (conocido en América como Bubbles) al sacar una de sus manos para afianzarte de los postes y dar vueltas en él hasta que sueltes el control; sin embargo no controlas su velocidad. Suena fácil, pero en verdad toma algo más de tiempo para dominar el juego. Con los botones A y B utilizas tu onda aturdidora para inmovilizar a los Unira (los que parecen Octoroks que salen en la primera aventura de Link para el NES y llamaron Sea Urchin en nuestro continente) que lógicamente son quienes pueden hacerte daño y quitarte una vida, pero al estar aturdidos los puedes empujar hacia una pared para aplastarlo y de esta forma deshacerte de ellos. El objetivo principal del juego es encontrar todas las Ingots (los lingotes de oro que se parecen a las Rupias que encuentras en las aventuras de Link) en determinado tiempo ya que de lo contrario, perderás una vida.

Para que sea más fácil de explicar el procedimiento, todo lo que necesitas saber se encuentra en la línea que está en la parte superior de la pantalla ya que ahí están el resto de vidas que te quedan, el número de Ingots que te faltan por encontrar y finalmente el tiempo que te queda para terminar de encontrar las Ingots.

Por lo general, las Ingots están ubicadas de cierta manera para representar una figura, como por ejemplo, la silueta de un corazón, de un teléfono, un cangrejo, entre otros, así que lo más recomendable es tratar de ver la forma para facilitarte las cosas. Para hacer las cosas aún más interesantes, la figura varía cada vez que comienzas el juego, por lo que no siempre encontrarás las mismas secuencias a lo largo del juego.



Definitivamente la dificultad radica en el control ya que es fácil decidir hacia donde dirigirte, pero gracias a los enemigos, las ligas y principalmente los abismos, es mucho más difícil de lo que inicialmente parece, así que tendrás que practicar bastante antes de poder entrar en el modo más difícil del juego.

Lógicamente el juego cuenta con bonus ocultos que aparecen cuando pasas por determinados sectores del área así que tendrás que regresar por ellos lo más pronto que puedas y así asegurar una excelente puntuación al final de la partida.

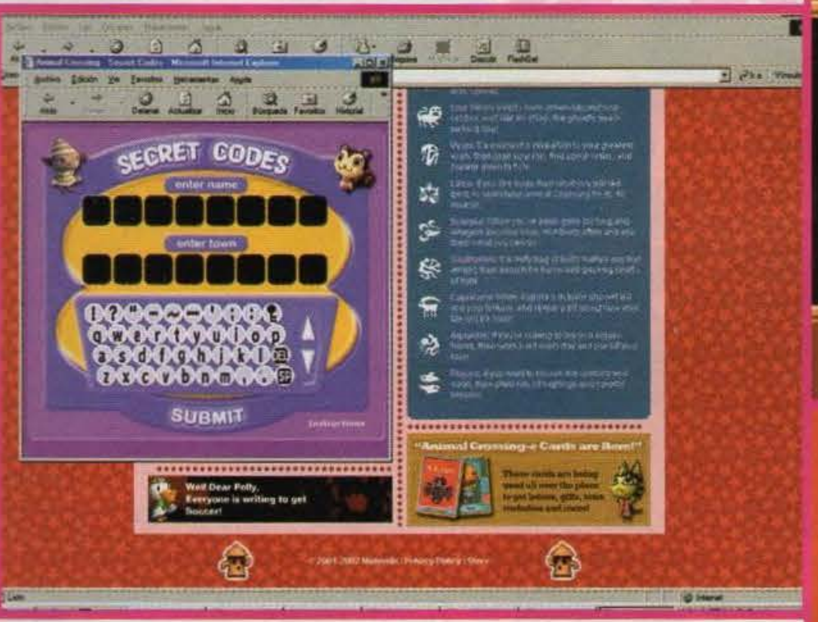
Al pasar por algunos niveles, saldrá un nivel extra para tomar todas las Ingots que puedas antes de que se termine el tiempo y así sumar aún más puntos a tu marcador. El juego cuenta con 21 niveles y a partir del 22 se comenzarán a repetir las figuras, pero esta vez es un poco más complicado ya que tendrás que pasar dos veces sobre cada uno de los Ingots para completar el nivel.

Para quienes no tienen suficiente diversión al jugar solos, también cuenta con una opción para dos jugadores simultáneos y para quienes han llegado a en verdad dominar el juego, hay un modo experto para darles más gusto por este título.

Para todos los que en su vida han tenido la gracia de jugar este título en su forma original, hay buenas noticias ya que Nintendo lo puso como "bonus" en uno de sus últimos juegos... si lo estabas pensando, estás en lo correcto por que se trata de Animal Crossing para el GCN y no cabe duda de que quienes tengan este juego, tendrán más sorpresas como esta. Si tú eres de los afortunados, aquí te damos el código para que se lo des a Tom Nook en la tienda para recibir este juego:

Crm%h4BNRyu98d
9uu8exzZKwu7Zl

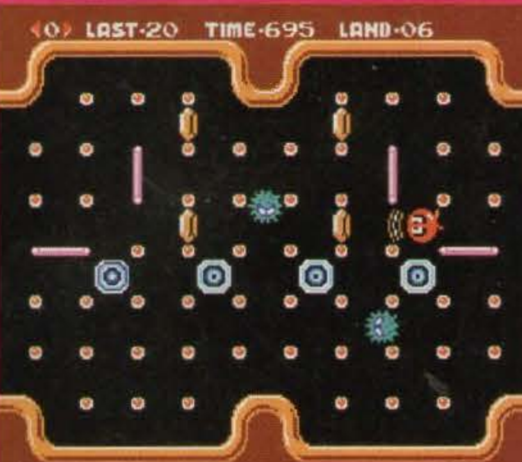
Pero además de este juego, también podrás encontrar otras joyas en la página: www.animal-crossing.com pero tendrás que buscar el Generador de Códigos ya que por lo general lo ocultan. Para que te des una idea de donde buscar, el mes de Diciembre se ocultó en el último recuadro dentro de la sección de "Create" y tendrás que llenar algunas formas antes de poder accesar a la pantalla donde deberás poner tu nombre y el de tu pueblo para recibir diversos juegos por correo.



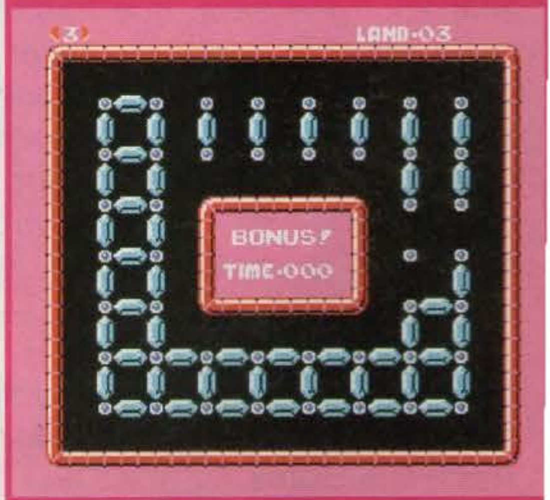
Espero que te haya gustado el juego que he revisado en esta ocasión ya que es uno de mis favoritos. Por lo pronto, tengo varias cartas que me han llegado pidiéndome juegos bastante interesantes como Seiken Densetsu 3, Wonder Project J, además de la saga de Dragon Ball Z. Mil perdones por el retraso de este último, pero aún me encuentro trabajando en él ya que no quiero darle pocas páginas, así que aún lo estoy preparando. Por el resto, solamente pido tiempo, Willy950, Alexander Moreno Sánchez, Johan Enrique Castuera Herrera y a ti para recopilar la información necesaria y presentártelos como se debe. Pasando a la sección de preguntas y respuestas, tenemos á:











Alberto Valdes Monjaraz
Hola conejo. Te escribo para preguntarte que un amigo me dijo que había salido un Zelda para el DD64 que solo salió en Japón ¿En verdad salió o es una mentira? Y si en verdad existe ¿podrías publicar algo? Como por ejemplo: De que se trataba la historia, cuales eran los enemigos, los jefes o las armas del juego y el objetivo del juego. Bueno eso es todo, espero que me contestes en la revista. Ah y tu sección esta muy buena. Suerte.

Hola Alberto. Fíjate que el juego del que hablas, Ura Zelda, finalmente no salió a la venta, pero como se mencionó en el Extra del mes pasado, Nintendo ha dado como obsequio a las primeras personas que apartaron la última aventura de Link para el Nintendo GameCube, un disco extra con una versión en Alta Definición de The Legend of Zelda: Ocarina of Time junto con la versión de la que preguntas en tu carta. Y lo mejor de todo es que Nintendo of America piensa hacer lo mismo en nuestro continente. Aún no hay datos específicos acerca de si se llevará a cabo esta misma mecánica en el resto de América, pero mantendré los dedos bien cruzados para que esto se haga realidad y tanto tú como yo podamos disfrutar de este título, que lleva la misma historia de Ocarina of Time, pero enemigos, lugares, calabozos y armas en diferente lugar, dándole un nuevo reto al juego. El juego tiene una posible fecha de lanzamiento en nuestro continente al final de marzo, así que es mejor que estés preparado para cuando salga este gran extra.



The Legend of Zelda:
Ocarina of Time
Master Quest
Mantenemos los dedos cruzados

Sebastian Larenas Saavedra
¿Qué pasó Conejo? ¿Cómo estás?
Fíjate que el fin de semana pasado fui al mercadillo que está cerca de mi casa y me compré un juego para el Super Famicom que se llamaba Gundam Endless Duel muy barato (el cual está muy bueno y lo recomiendo para todos los otakus que como yo, leen tu sección) y después regresé al mercado y vi otros juegos de Super Nintendo más caros. Le pregunté al tendero él porque y me contestó que el Super Famicom es una copia pirata del Super Famicom... pero yo tengo entendido que el Super Famicom es el Super Nintendo pero japonés. Es cierto ¿verdad?
PD: Conejo, ¿eres otaku?

Efectivamente, el Super Famicom es el sistema de 16Bits que comercializó Nintendo en Japón desde inicios de la década pasada y en nuestro continente como en el resto del mundo se le conoce como Super Nintendo. No recomiendo mucho comprar juegos en los mercados o tianguis ya que por lo general los venden sucios y pueden ensuciar tu sistema, pero hay ocasiones en que no se pueden conseguir algunos títulos de otra manera... como los juegos muy viejos o los de otra región. En lo personal no me considero otaku ya que la palabra denota a una persona extremadamente fanática, principalmente enfocada a la animación japonesa, que haría hasta lo imposible por completar cualquier colección a cualquier costo, además de saberse "santo, pelo y seña" de todo lo que le gusta y en lo personal simplemente soy un jugador que ha tenido la suerte de probar una gran cantidad de juegos de otras regiones con algo de conocimiento acerca de ellos, pero insisto, no por eso me considero otaku ni critico a quienes asi se consideran.



El Original Super Famicom
es el hermano japonés
del Super Nintendo

Muy bien, pues por este mes me despido. Nos veremos pronto con más sorpresas y más juegos extraños que van más allá de nuestra imaginación. Hasta la próxima.

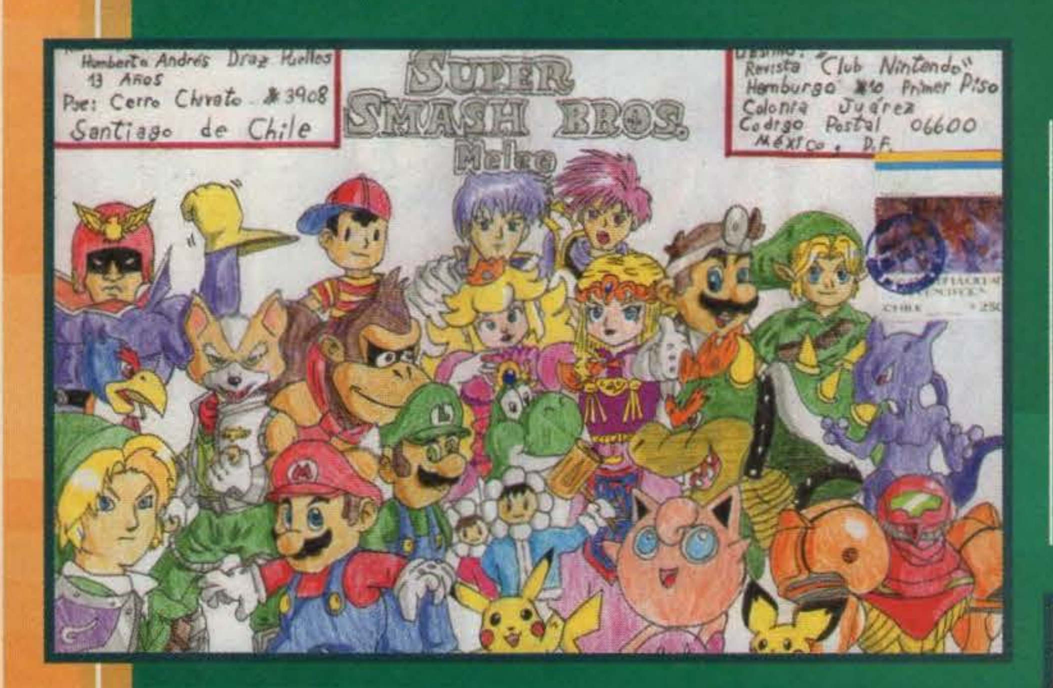


NINTENDO
GAMECUBE™
MARIO PARTY® 4
www.nintendo.com
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
El sistema, video juegos y accesorios se venden por separado.
© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.
gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo® en México.



galerie d´adeleine

De nueva cuenta, aquí estoy para saludarlos y agradecerles su participación en esta sección que, gracias a ustedes, es bastante popular. Ya pasamos varias festividades y ahora estamos en un mes muy significativo, el del amor y la amistad; así que no pierdas tiempo y dile a esa persona lo que sientes por ella y ¿porqué no? un dibujo sería una buena manera de demostrárselo.



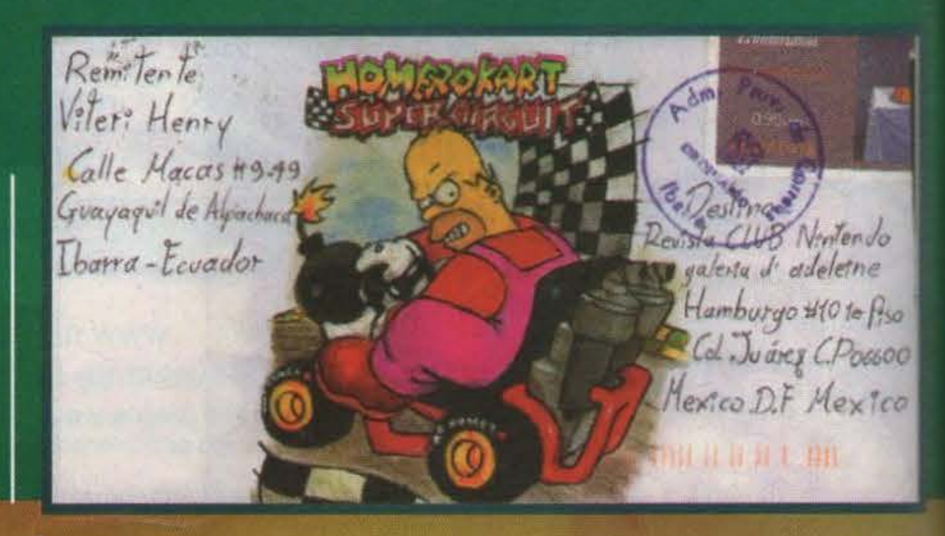
Humberto Andrés Díaz Puelles
Santiago de Chile
Recibí varios buenos trabajos de tu parte Humberto y no es la primera ocasión. A pesar de que son varios, estos dos me gustaron mucho; ¡Por cierto Kirby está acaparando los juegos de pelea! Espero que continúes participando en esta sección con más dibujos tan buenos. Muchas gracias.





Rodrigo Osorio A.
Ciudad Quilpé, Chile
Sonic ha llegado para quedarse y fue muy bien recibido por los videojugadores. ¡Realizaste un buen trabajo con las sombras en tu dibujo!

Henry Fabián Viteri Arce. Ibarra, Ecuador
Tenía tiempo que no veía un buen crossover que no fuera Mario, Link o Kirby vestidos de alguien más. Me gustó más el acabado del dibujo que incluiste en grande, pero no lo pude incluir por no estar dibujado en el sobre, debes recordar que es "arte en sobres".



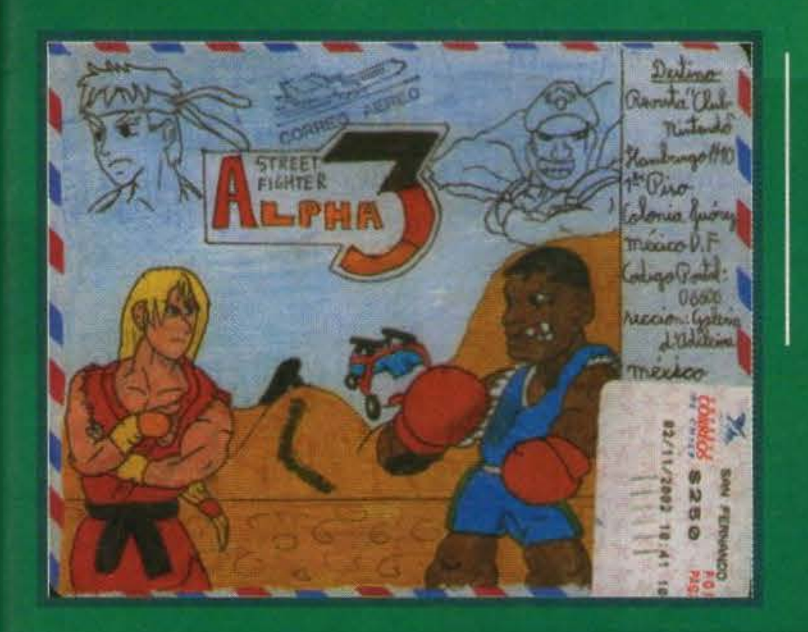


Jonathan E. Torres
León, Guanajuato
Este curioso enemigo del nuevo y mejorado Zero en su "ambiente natural". Es un gran dibujo pues manejas muchos contrastes de color utilizando los lápices tradicionales de madera; espero que sigas enviándonos más dibujos tan buenos como éste.

Jorge Humberto Lozano B.
C.D. Oriente, Edo. de Mex.
¡Muchas gracias por tu dibujo Jorge! Por lo que leo en tu carta, eres un gran aficionado de Driver; no te desesperes ya que como lo hemos comentado en el Extra, para diciembre del 2003 se espera la tercera parte que llegará para el Nintendo GameCube, estamos seguros de que nos dejará boquiabiertos a todos.



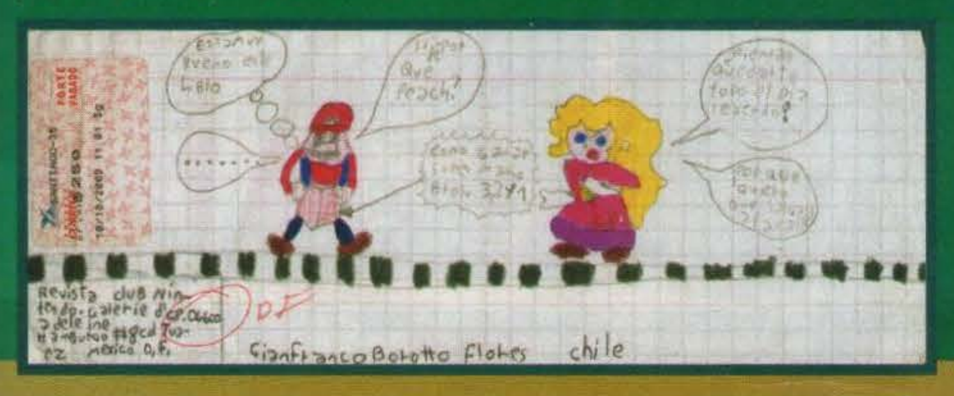
Kids: Ahora vamos a pasar a la sección de los pequeños artistas. Es muy bueno que sigan enviándonos sus obras de arte los videojugadores más chiquitines para publicarlas en esta sección; así que espero sus dibujo, en sobre, con todos sus datos, incluyendo su edad.

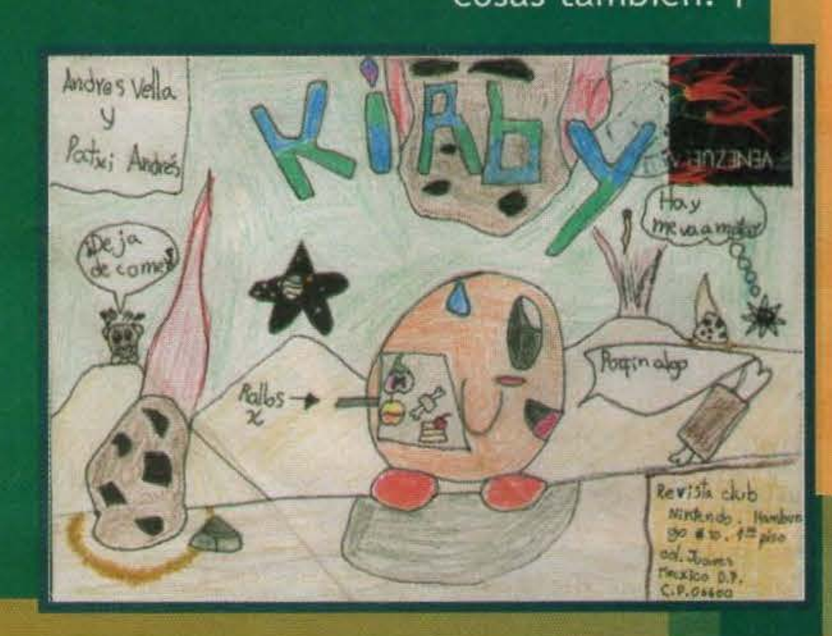


Manuel Villalobos A
San Fernando 6ta Región, Chile
Tenía rato que no se acordaban de estos carismáticos peleadores de Street Fighter, pero mi amigo Manuel ya los incluyó en su dibujo. Por cierto, este título está muy padre para el GBA, si puedes, chécalo.

Andrés Vella, Caracas, Venezuela
¡Mi buen amigo Kirby y su incontrolable apetito son temibles! Espero que pronto nos envíes más dibujos y nos escribas un par de cosas también.

Gianfranco Boroho Flores. Chile
En este divertido dibujo vemos como hasta Mario necesita ayuda algunas veces con sus propios juegos. ¡Muy bien Gianfranco!





Acclaim se ha caracterizado por traernos buenos juegos a lo largo de su historia; hemos visto desde sus principios excelentes y divertidos títulos que nos han dejado muy buen sabor de boca. Según los cuates de Acclaim, decidieron crear un nuevo juego con un personaje diferente al tradicional héroe rescata-princesas o salvador del mundo, así que idearon a un personaje que le diera un giro a lo que esperabas ya por "default"; Vexx es este personaje quien estará dando lata en el Nintendo GameCube, así que vamos a ver de qué se trata.

En Vexx podrás disfrutar de intrincados y muy detallados mundos en 3D para explorarlos en busca de todo tipo de cosas y tener aventuras bastante padres. Fíjate que una de las cosas novedosas de Vexx, son las buenas animaciones a 60 frames por segundo lo que hace el movimiento realmente fluido y se ve muy padre cada acción del personaje.

De acuerdo a lo que mencionaron los cuates de Acclaim, Vexx te enfrascará en cerca de 30 horas promedio de juego, esto puede variar dependiendo de la habilidad de cada videojugador; no creas que es un juego que te acabarás de volada, pues contiene muchas cosas que deberás buscar y enemigos por derrotar para salir avante. Obviamente, es una buena opción para los que están aburridos de juegos que acaban en un fin de semana.

Intérnate en mundos llenos de detalles impresionantes.

Algo que nos gustó mucho es que los programadores realizaron un buen trabajo con los tiempos de carga, pues no pierdes mucho tiempo en lo que carga un mundo nuevo. La mayoría del tiempo podrás jugar en un escenario completo sin tiempos intermedios de carga, así la acción será más fluida de lo que te imaginas y no tendrás excusas para no continuar con tu aventura.









Compañía: ACCLAIM Clasificación: EVERYONE Desarrollador: ACCLAIM Memoria: MINI DVD Categoría: ACCIÓN/AVENTURAS Jugadores: 1



Vexx cuenta con muchos movimientos y habilidades para enfrentarse a sus enemigos y a las adversidades. Un detalle muy padre es que puedes rematar a los enemigos en el aire, lo que le da un mayor realismo al juego y lo hace muy divertido. Además de esto, Vexx cuenta con un medidor de experiencia el cual le permitirá aumentar sus capacidades y mejorar sus habilidades.



Como un buen personaje de videojuegos, Vexx puede correr, saltar, nadar, escalar, avanzar pecho-tierra y usar muchos ataques para vencer a sus enemigos, algunos ataques son combinaciones y te ayudarán a derrotar más fácilmente a los enemigos que se te pongan enfrente.



Por si te preguntabas cuál es la razón de que Vexx luche, déjanos decirte que no es lo más original del mundo pues se trata nada más y nada menos de que Vexx busca vengarse de los truhanes que masacraron a su familia y a su tribu. Ya lo sabemos, solamente faltaba que hubiera regresado de Netherealm o algo así... lo bueno es que el modo de juego es lo suficientemente bueno como para pasar desapercibida la historia.







Aprovechando el poder del Nintendo GameCube, los programadores pueden lograr más y más cosas con los juegos. Un ejemplo es el cambio de horario de día a noche; en Vexx las cosas cambian de acuerdo a la hora, pero no es solamente eso, sino que los enemigos también se tornan más agresivos y son más difíciles de vencer de noche. Ya sabemos que esto lo vimos desde hace tiempo en Castlevania II: Simon´s Quest para el NES; pero con la evolución de los juegos y la tecnología, ahora se pueden apreciar más detalles como las sombras del amanecer o bien, la oscuridad de cuando se pone el sol, lo cual hace más difícil el juego en ciertas horas.

Ahora bien, el horario puede ser cambiado por el jugador al posarse sobre unos relojes de sol que están dispersos a lo largo de los mundos; de manera que no necesitarás esperar mucho para que el sol se ponga o que amanezca. Por cierto, algunos acertijos que deberás resolver durante tu jornada, cambian de acuerdo al horario para darle un toque más interesante al juego; lo debes tener en cuenta antes de encarar algún tipo de problema.

Vexx cuenta con muchos movimientos para derrotar a sus enemigos.















Los escenarios son impresionantes; cuentan con muchos detalles muy padres y de buen tamaño. En ocasiones deberás pasar por plataformas alejadas unas de otras y elevarte a grandes alturas dentro de los mundos; podrás ver de lejos los diferentes elementos del juego interactuar libremente. Un ejemplo es en las escenas del espacio, verás asteroides volar por el inmenso espacio y muy ocasionalmente, llegan a colisionar con la superficie, de manera que sentirás los efectos si te encuentras cerca; obviamente, la vibración del control hace todavía más realista este tipo de detalles.

Vexx es un juego que nos pareció bastante entretenido, a pesar de que nos recordó un poco a títulos como Banjo-Kazooie o Rayman, es diferente y tiene mucha acción como para disfrutarlo sin problemas. Es bastante recomendable para todo tipo de videojugadores por ser muy sencillo de aprenderse a jugar. Si te agrada explorar vastos mundos en 3D en tiempo real, Vexx es para ti.



RANKING



EL CONEJO 3.0

Esta vez Acclaim intenta hacer algo diferente y novedoso de lo que ya nos tenía acostumbrados, pero aún así cuenta con varios puntos intermedios que no terminan por convencerme del todo. Las animaciones y movimientos están muy bien elaborados además de que los efectos que se presentan a lo largo del juego son muy vistosos. Si eres seguidor de los juegos de plataformas en 3D y buscas algo nuevo, no dudes que Vexx te dará muchas horas de entretenimiento.



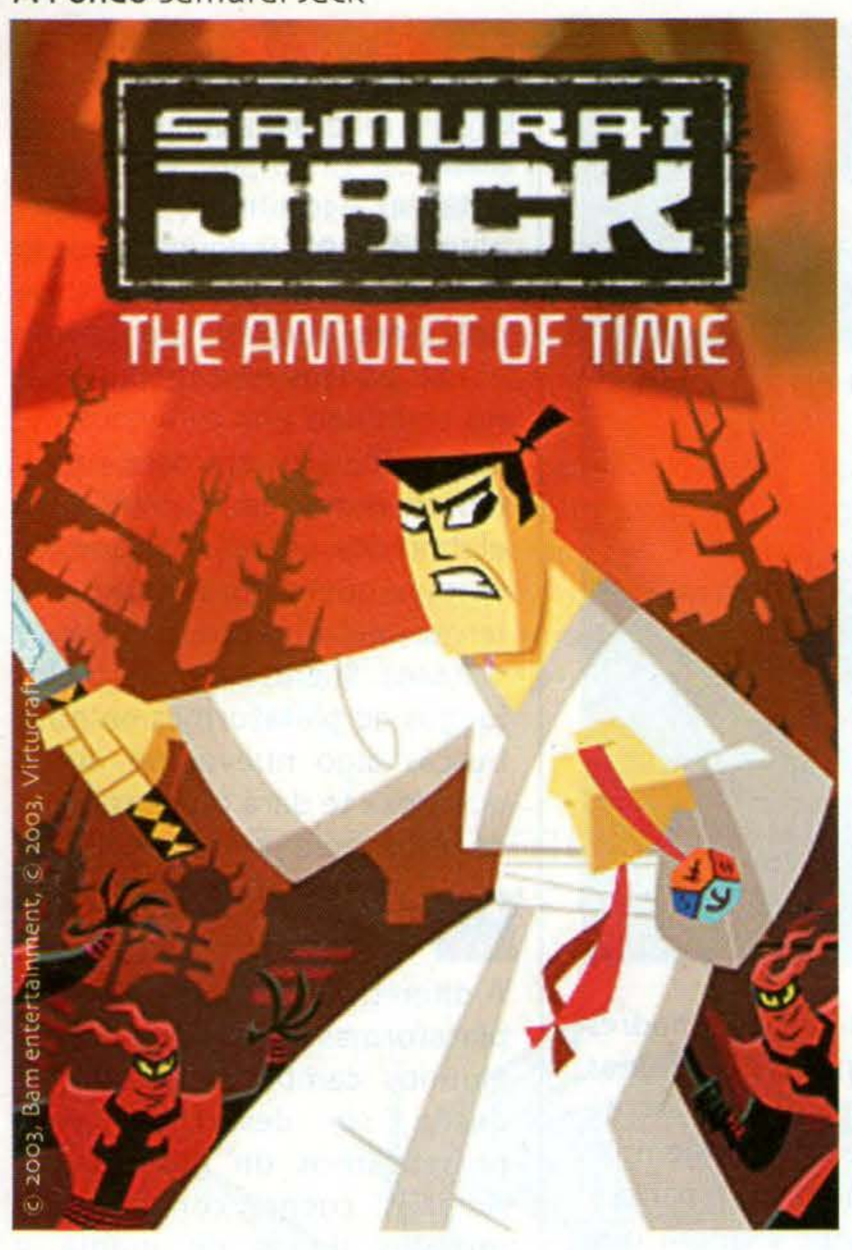
CROW 4.0

A diferencia de otros juegos de plataformas en 3D, Vexx ofrece algunos cambios interesantes desde su desarrollo para presentarnos un gran juego. Además, cuenta con enormes mundos llenos de magia y misticismo que te envolverán desde que comiences el juego. El dinamismo y la fluidez con la que Vexx combate a las fuerzas del mal, le da un enfoque muy peculiar a una aventura de proporciones épicas que no querrás perderte por ser una de las promesas de principio de año.

PANTEON 3.0

A pesar de que de entrada me pareció un juego más en 3D donde tienes que conseguir muchas cositas para abrir puertas y nuevos mundos, etc, etc; me interesó mucho este juego por los detalles que tiene y más que nada, por el estilo de pelear de este pequeño Wolverine. Si eres de los que gustan estar explorando los mundos en 3D y las plataformas, no dejes de checar este juego que realmente vale la pena, pero si quieres algo más cursi, mejor ve por Harry Potter...

1.0 — 5.0



Una vez más un héroe de las caricaturas logra llegar más lejos de un canal de televisión para colarse directamente a los videojuegos donde muchos de nosotros viviremos sus aventuras de una manera más personal e interactiva. En esta ocasión, le toco a un personaje muy peculiar, quien es un guerrero hábilmente entrenado en las artes del Samurai y claro, estamos hablando nada más y nada menos que de Samurai Jack en su aventura para el Game Boy Advance que lleva por nombre: The amulet of time

Jack, que en realidad no es su nombre de pila, es un personaje creado por Genndy Tartakovsky, a quien puedes recordar por trabajos como el Laboratorio de Dexter, de ahí que se nota la herencia en cuanto a estilo de personaje y ambientaciones. Pero bueno, ya que estamos en esto del estilo de personajes, ¿Apoco no se parece Jack, al profesor que mezcló azúcar, flores y muchos colores para hacer a la niña perfecta?, nada más que con traje oriental y espada.

Su heróico valor e inquebrantable voluntad para ayudar a su gente lo ha convertido en la esperanza para todos en su travesía a través de esta aventura que vivirás a todo color en tu Game Boy Advance, pero lo más importante es la acción continua que te rodeará a cada paso.

NACIDO PARA SER SAMURAI...

Jack, nació y creció para convertirse en todo un guerrero y desde pequeño fue criado en el código Bujitsu, que son las reglas antiguas de la vida de un Samurai y que se transmite de generación a generación. Tiempo después, un villano hechicero llamado Aku conquistó su tierra y Jack fue separado de su familia para que así, adquiriera las habilidades suficientes para liberar a su gente. Jack, estudió con filósofos griegos, monjes tibetanos y muchos otros, que le enseñaron artes marciales y de uso de las espadas.











La historia en Samurai Jack: The amulet of time es muy apegada a la que ocurre en la serie de televisión, pero si no estas muy familiarizado con esto te comentaremos un poco al respecto; Samurai Jack, es transportado a un mundo que asemeja el futuro, pero de una forma sumamente bizarra y fuera de lo cotidiano, todo esto después de una pelea que sostuvo con el hechicero Aku. Ahora, después de un tiempo, Jack quiere regresar a su época, pero no puede hacerlo sin antes conseguir las piezas de un amuleto mágico.

GAME BOY ADVANCE Compañía: BAM! Entertainment Clasificación: RP Desarrollador: Virtuacraft LTD. Memoria: 64 Categoría: Acción Jugadores: 1 Jugador



Así que tu misión es ayudar a Samurai Jack a recorrer 6 extensos lugares donde se enfrentará a innumerables enemigos que tratarán de impedir que consigas todas las piezas del amuleto. Para defenderte, cuentas con varios movimientos y estilos de combate, que te ayudarán a derribar a cuanto oponente se te ponga enfrente. Y si te preocupabas por la dificultad del juego ya no tendrás que hacerlo mucho, ya que como este título es meramente infantil, se le ha dado un grado de reto razonable para que los videojugadores de todas las edades puedan disfrutarlo sin problemas, pero no por esto decimos que sea un juego malo, ya que a pesar de que es fácil de dominar, te mantendrá entretenido por todos los sitios que visites en el juego.





Samurai Jack es un juego de aventura muy interesante que gracias a las características que el Game Boy Advace puede otorgar a los juegos portátiles, le da un toque especial para que simule toda la ambientación y entorno de la caricatura, nada más que en esta ocasión, las habilidades de Jack, dependerán de ti. Otro punto importante que estamos seguros será de tu agrado, es la coordinación de backgrounds que los programadores del juego han empleado para darle más movimiento al juego.





En definitiva, Samurai Jack es un título muy interesante para los pequeños jugadores y más aún para todos aquellos que gustan de la serie televisiva, además, cuenta con muy buena movilidad y manejo de control, con lo que te permite generar los movimientos y ataques de Jack de una forma muy sencilla. Por otro lado, las misiones que por cierto son muy diversas te mantendrán entretenido por un largo rato mientras disfrutas de este juego portátil.



RANKING



EL CONEJO 4.0

En lo personal soy un gran admirador del trabajo de Genndy Tartakovsky ya que el Laboratorio de Dexter es genial, pero con la historia y concepto artístico detrás de Samurai Jack ha logrado algo que no se ha visto en varios años. Por su parte, el juego retoma la historia para llevarte como Jack a través del tiempo y hacer hasta lo imposible por detener al malévolo Aku. Con tu fiel espada y enemigos en cada esquina, Jack deberá regresar a su tiempo y espacio.



CROW 4.0

Si lo que buscas es un juego, donde el personaje principal sea hábil en el manejo de espadas, este es un juego que no puedes dejar de checar. En Samurai Jack, te involucrarás en por lo menos 6 escenarios muy bien ambientados, mientras te adentras en conseguir una serie de piezas de un amuleto que te permiten volver a tu tiempo. Las gráficas son muy al estilo de la animación y aunque la música no es de lo mejor que hayamos escuchado en un juego, se compensa con la excelente movilidad y animación de los personajes. Este juego, lo recomiendo para los pequeños videojugadores.



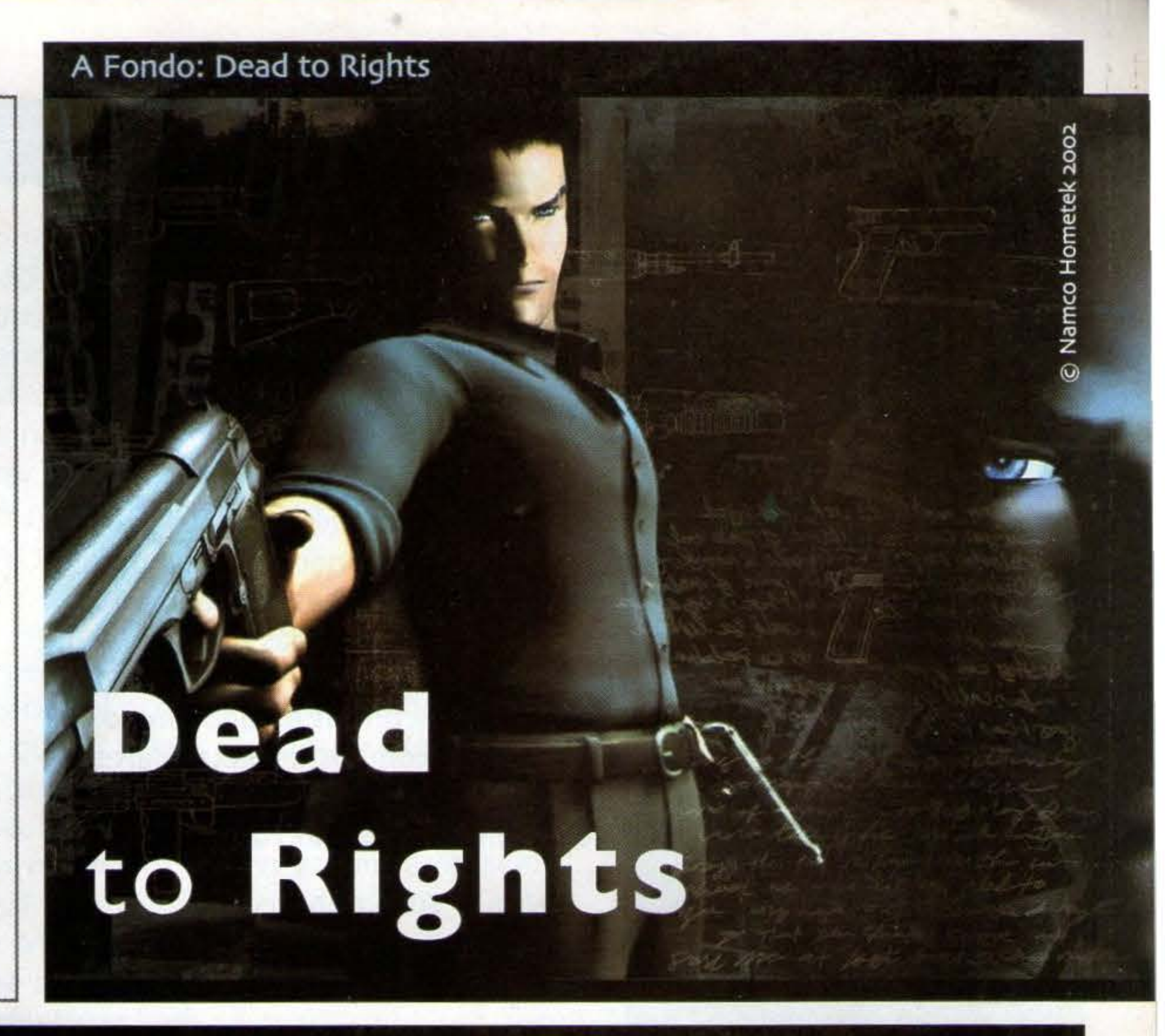
PANTEON 3.0

Actualmente resulta sencillo llevar una caricatura a un videojuego, de hecho, podría decir que es más cómodo hacer la serie que se acople fácilmente. Quedaron atrás los tiempos en los que costaba trabajo adaptar una película, caricatura o serie a un juego. Fuera de esto, no digo que sea un mal juego, solo que no ofrece nada nuevo. Deberían hacer primero un buen juego y que después pensaran en adaptaciones que solamente van a interesarle a los fans de la serie.

1.0 5.0

Recientemente el GameCube conto con una gran diversidad de First Person Shooters de enorme calidad como *Time Splitters 2*, *007: Nightfire* e incluso, el no menos popular *Die Hard Vendetta*, además de una gran serie deportiva con juegos de calidad como *FIFA 2003* y de batallas cuerpo a cuerpo de la talla de *Mortal Kombat Deadly Alliance*, sin embargo, ya es tiempo de algo diferente, algo que no siga los estandares tradicionales y que vaya más allá para ofrecernos un juego de acción como muy pocas veces se ha podido concebir, claro está que estamos hablando de Dead To Rights.

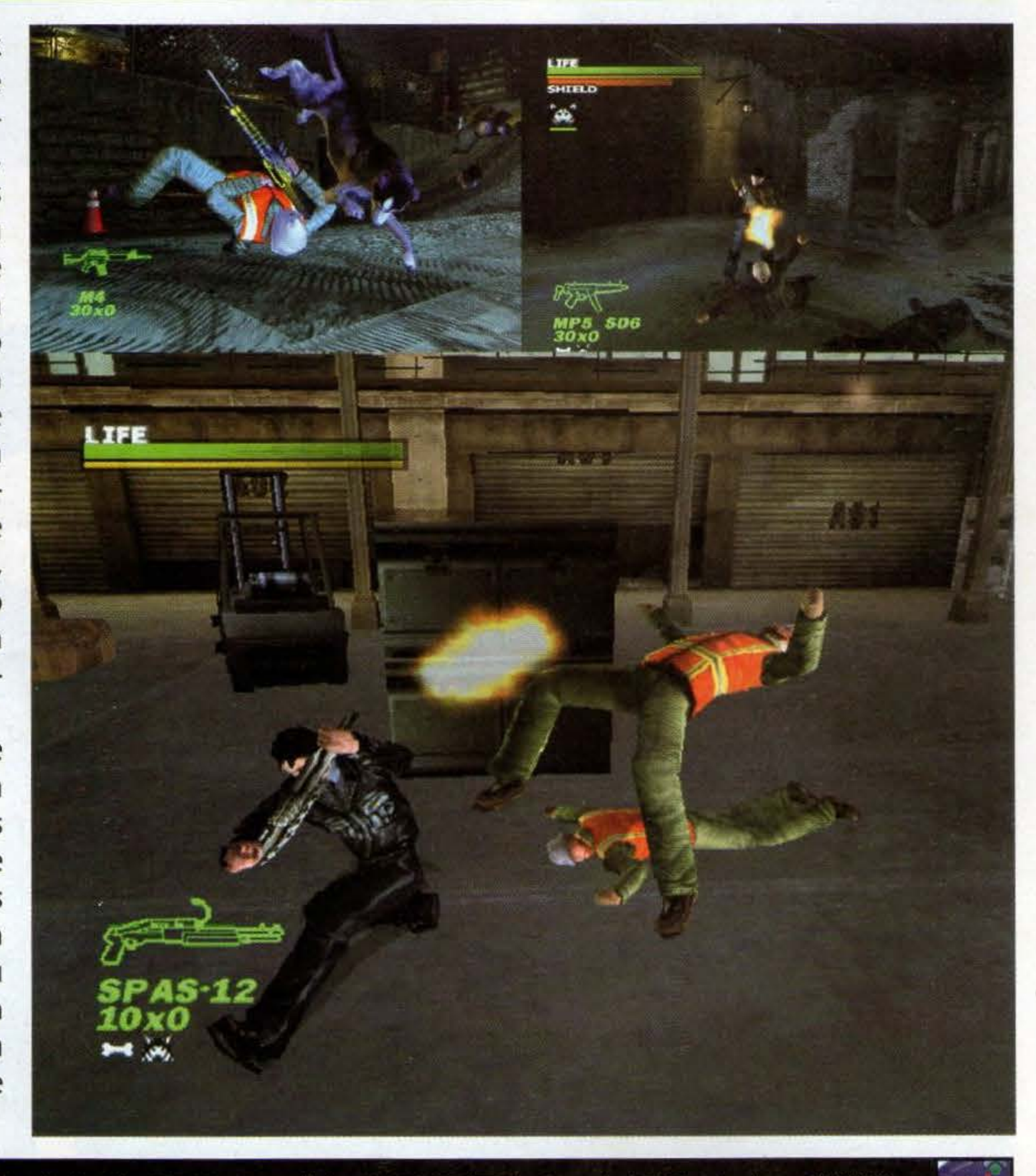
A pesar de que este juego salió hace un par de meses, hemos preparado un artículo completo sobre él, no solo por la popularidad que ha conseguido en tan poco tiempo, sino por la intensa acción y dinámica historia que solo Namco pudo haber atrapado en un juego. Así que no se diga más y checa el siguiente **A Fondo** que hemos preparado para ti.



Un juego como salido de la pantalla de cine...

En esta aventura tomas el rol de Jack Slate, un honorable y heróico policía de Grant City que junto con su fiel compañero Shadow (un perro de la división K-9), se adentran en un mundo que pocos conocen, donde la corrupción y el crimen organizado forma una telaraña que envuelve a Jack, involucrándolo en un homicidio, por el cual, ahora es buscado por la policía e incluso por gente ajena a la organización, pero que está en busca de una recompensa. Además Jack está en busca de respuestas que lo lleven a resolver el homicidio de su padre, así que ahora no queda mucho que perder pero si, mucho que ganar en este increíble juego de acción que será como una película interactiva con una temática sólida y envolvente.

Con Dead To Rights, Namco nos ofrece una opción diferente en juegos de acción en tercera persona, es decir, aquí cuentas con un muy variados elementos que te complementan en cada una de las escenas, por ejemplo, al pertenecer a la división K-9, cuentas con un perro a tu servicio (Shadow), quien te ayudará a combatir enemigos para darte así un mejor control de la situación en la que te encuentres.

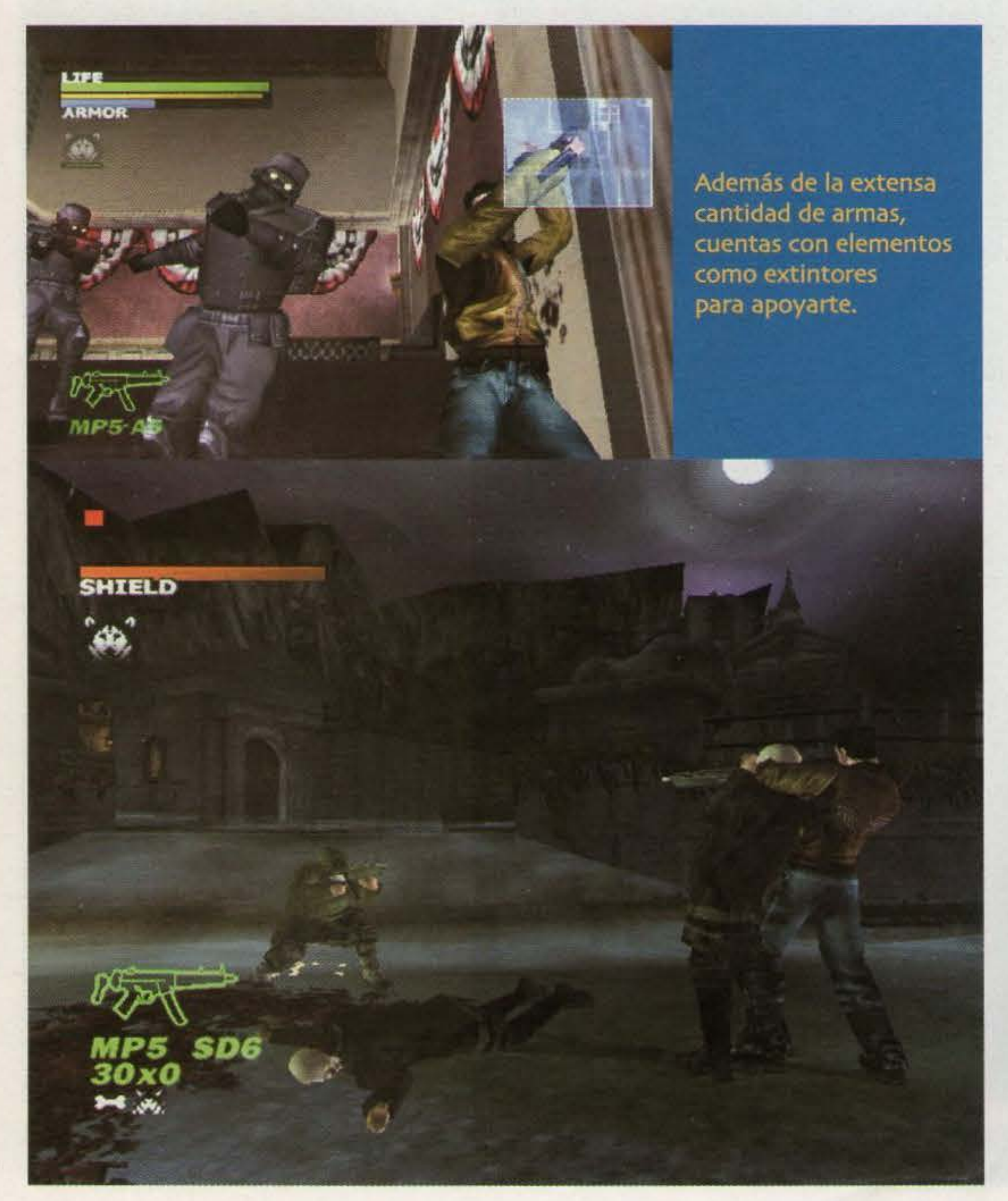




En este juego tendrás que recorrer aproximadamente 15 escenarios diferentes, donde la acción no cesa ni por un segundo. En cada uno de los niveles, te enfrentarás a múltiples enemigos fuertemente armados que tratarán de eliminarte, por lo que tendrás que defenderte al máximo con ayuda de Shadow, así como con la diversidad de armas con las que cuentes o simplemente con tus a puño limpio. De cualquiera de las formas podrás hacer combos espectaculares para liquidar a tus adversarios, pero ten cuidado porque por todos lados encontrarás snipers u otros elementos apuntando directamente para detenerte.

Cada uno de los escenarios cuenta con un objetivo en particular, llevandote así como en una novela gráfica, descubriendo paso a paso más información sobre lo que le ha ocurrido a Jack y generando nuevas pistas que hacen una historia cada vez más interesante.





Además de la extensa cantidad de armas, cuentas con elementos como extintores para apoyarte.



No sólo Neo y el agente Smith esquivan las balas.

Por si fuera poco, Jack Slate cuenta con un movimiento que le ayudará muchisimo en sus misiones, y estamos hablando del "Slow Motion" o "Bullet Time" (como se denominó en otro juego) y que es algo así como lo que ocurrio en la pelicula "The Matrix", donde Neo era tan rápido en sus movimientos, que los ataques de sus rivales los veía como si estuvieran en cámara lenta. Este punto se retomo para Dead To Rights y, aunque no es la primera vez que un juego de video usa este recurso para incrementar su espectacularidad o mejorar la acción, queda perfectamente alineado con el asombroso engine y gameplay que Namco logró para el concepto de este juego.

La forma de controlar tanto a Jack como a Shadow es excelente, ya sea mientrás realiza cualquiera de los movimientos o simplemente al tomar como rehén a uno de tus enemigos para quitarles el arma o usarlos como escudo humano, esto último te recomendamos que lo tomes mucho en cuenta para cuando te enfrentes a multiples enemigos y quieras conservar un poco de tu energía, ya que por lógica, si llevas un escudo humano, él recibirá todo el daño sin que te afecte en tu status. De igual forma, en los niveles encontrarás items que te regenerarán escudo o energía, así como la valiosa adrenalina que te permitirá hacer el movimiento de Slow Motion, con el que podrár tener un mejor control de tus disparos y enfocar a tus rivales para lograr tiros más certeros, además de poder evadir ataques y balas.

Dead To Rights, es un juego desarrollado por Namco Hometek que debido a los temas que maneja ha sido clasificado como "Mature" por lo que recomendamos este juego para mayores de 18 años.



Los gráficos que se han utilizado en Dead To Rights son de muy buen nivel, el juego corre a 60 frames por segundo, algo así como lo que se ha visto en juegos como Star Wars: Rogue Leader. Por otro lado, las texturas del juego dan un efecto de realismo que detallan aún más a los backgrounds y ayudan a la ambientación de lugares como en la escena de la cárcel por ejemplo. A lo que si le falto un poco más de trabajo en detalles es a los personajes que a diferencia de otros juegos, en Dead To Rights, los gestos faciales o corporales no son tan impresionantes como nos hubiera gustado.

Sin embargo, esta parte se compensa con el buen trabajo que le dieron a los efectos sonoros, tales como la extrema emulación de los disparos que ocurren en el juego que son idénticos a disparos reales, o los gritos de tus enemigos al ser atacados por Shadow. Pero bueno, estos son simples detalles que ambientan aún más este juego.

Si lo que te preocupa es el reto más que los gráficos o sonido, te podemos decir que en este juego encontrarás lo indicado para ti. Dead To Rights cuenta con seleccionador de grado de dificultad, con lo que podrás medir tu nivel de habilidad en alguna de las diferentes modalidades, te recomendamos que si es la primera vez que lo juegas, participes en la modalidad estandar, pero si ya habías jugado previamente este juego, entra en los niveles de dificultad alta, donde solo los mejores policías saldrán con vida.

RANKING



EL CONEJO 5.0

Desde el hecho de que un equipo americano trabajó arduamente en un título en donde la historia y el control hacen una excelente combinación para darnos un juego lleno de acción y emoción que difícilmente encontrarás en otros títulos. Lo malo es que la dificultad no es tan demandante como para dar un buen reto, por lo que te recomiendo que juegues en la dificultad más alta para en verdad disfrutar del juego, además de que los pequeños juegos extras aún son buenos.



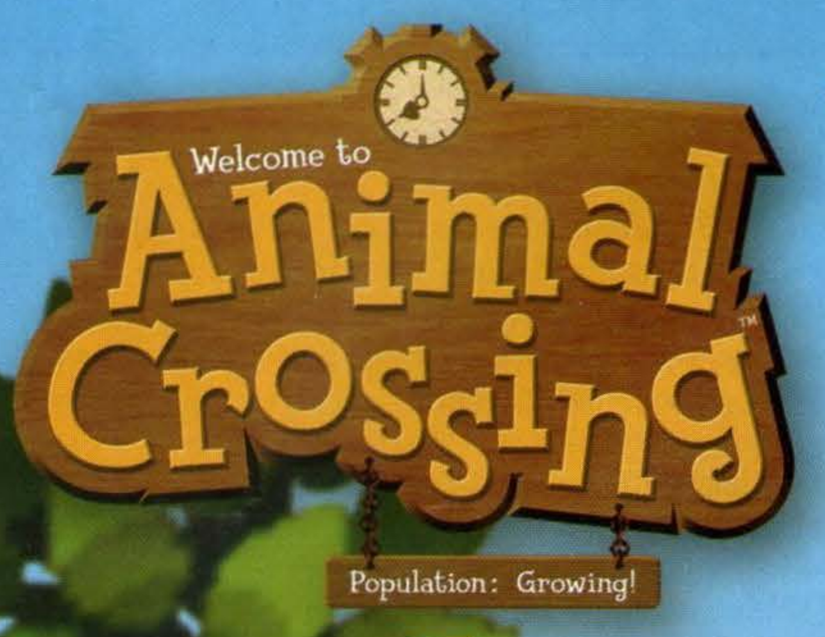
CROW 4.0

No cabe duda que los duos dinámicos son lo de ahora, es decir Batman y Robin y ahora Jack Slate y Shadow (el perro maravilla). Esta es una historia que te mantendrá a la espectativa con respecto a una base de corrupción y mal control policiaco. El gameplay es muy práctico de dominar, sin embargo le falta un poco de calidad al aspecto gráfico en cuanto a los personajes se refiere. Sin embargo lo mejor es la acción que posee el juego a cada instante y en cada escenario.

PANTEON 4.0

Hacía mucho tiempo que no me divertía tanto con un juego meramente de acción... si no mal recuerdo, este género dejó mucho que desear desde hace mucho, así que esta propuesta de Namco me ha parecido excelente. Con todas las armas y la forma de apuntar hacia los enemigos, te da libertad para hacer maniobras y sentirte como en Matrix, así que si necesitas adrenalina para tu sistema, esta es la opción... pero como dice el Cone, lo mejor es ponerle la máxima dificultad.

1.0 5.0



Debido a los cambios en la revista, el mes pasado no pudo entrar este artículo con grandes tips para Animal Crossing, pero ahora ya estamos de regreso con grandes estrategias para ti.

Para empezar, veremos los eventos que pasan en determinados días del año, conocidos como Eventos de Calendario.

Enero

1ro: Día de Año Nuevo
Comienza el año con emoción. Visita el pozo de los deseos (Wishing Well) de las 6:00 AM a las 11:00 PM y habla con Tortimer (el alcalde, que siempre está cerca del poso de los deseos) para que te dé algunos consejos y darte el primer regalo del año, un nuevo Diario para mantener tus anotaciones de este nuevo año.
Regalo: Nuevo Diario.

Febrero

2do: Día de la Marmota
La nieve aún cubre el campo pero sólo la marmota sabe si estará aún más tiempo o se despejará pronto. Si la marmota sale de la nieve y regresa por donde vino, significa que el invierno continuará por algunas semanas más. Esta festividad comienza a las 7:00 AM, pero los bueno comienza hasta las 9:00 AM. Al terminar, habla con Tortimer para recibir un modelo de una flor.
Regalo: Modelo de Flor

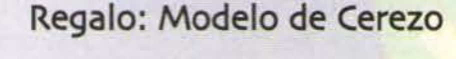
Marzo

20 o 21:
Feria Deportiva de Primavera
El clima comienza a calentar mientras que el invierno se aleja y que mejor ocasión para hacer ejercicio que ésta. El oficial Koper será el líder de esta festividad y cuando antes de terminar el día no olvides pasar a ver a Tortimer para que te de tu medalla.
Tabla de Eventos:
9:00 AM – Gimnasia
11:00 AM – Carrera a Pie
1:00 PM – Juego de Pelota
3:00 PM – Juego de Guerra
Regalo: Medalla de Verano

Abril

1ro: Día de los Inocentes
En muchas partes del mundo se festeja en el primero de Abril el día de los Inocentes y también en Animal Crossing; de hecho, las bromas estarán a la orden del día. Visita a Tortimer para que te obsequie un juego de NES.
Regalo: Super Tortimer

5 a 7: Festival de las Cerezas
Entre estos días los cerezos comenzarán a tornar tu pueblo de color rozado y todos los vecinos no dejarán de hablar de otra cosa más que de lo hermoso que se ve el pueblo. Una vez más, visita a Tortimer para recibir un modelo de un cerezo para decorar tu casa.


Regalo: Modelo de Cerezo

22: Día de la Naturaleza
En este día se conmemora a la naturaleza en Animal Crossing para que vivas con ella en armonía. Al presentar tus respetos, habla con el alcalde y te obsequiará un adorno más para tu casa.

Mayo

1ro: Limpieza de Primavera
En plena primavera, lo mejor es limpiar tu casa para darle un nuevo toque a tu hogar. Habla con Tortimer para que te dé algunos consejos a cerca de este día.
Regalo: Modelo de Basurero

2do Domingo de Mayo:
Día de las Madres
Aún cuando estás en tu propio pueblo y eres responsable de tus propios actos, tienes una madre que te escribe constantemente, así que es el momento de escribirle una bonita carta. Como siempre, Tortimer te dará un gran obsequio.
Regalo: Un Adorable Teléfono.



Junio

2do Viernes de Junio:
Día de Graduación
Has pasado por muchas cosas y seguramente jugado bastante Animal Crossing, así que este día se conmemorará todo lo que has hecho en tu pueblo. Recibirás un gran obsequio del alcalde para recordar este día.
Regalo: Modelo de Costurero

3er Domingo de Junio: Día del Padre.
Lógicamente este día se conmemora a los padres que con consejos y buena voluntad nos han llevado hacia delante. Ve hacia la figura paterna del pueblo (el alcalde) y te obsequiará una gran sorpresa.
Regalo: Modelo de Locomotora.

Todos los Sábados de Junio: Pesca de Verano
Saca tu caña y anzuelo para entrar en esta divertida competencia. Cada día habrá un marcador que deberás romper al pescar un pez de mayor peso y así ganar grandes premios. Levántate temprano para comenzar la competencia. Uno de estos días, busca a Tortimer para obtener un gran trofeo.
Regalo: Trofeo de Anzuelo

Julio

4to: Show de Cohetes
No hay nada mejor que una tarde calurosa con fuegos artificiales en el cielo. Ve al lago desde las 7:00 PM y quedate hasta las 9:00 PM para disfrutar del espectáculo. Muchos personajes aparecerán para vender algunas sorpresas. Si encuentras a Tortimer, seguramente recibirás una gran sorpresa.
Regalo: Cohete Embotellado.

Cualquier Día al Azar: Día del Pueblo
Esta fecha tan importante es totalmente al azar, así que lo mejor será que te enteres de la fecha en el pizarrón de anuncios desde los primeros días de Julio para que no te pierdas de las festividades del pueblo.
Regalo: Modelo de Estación de Tren

Todos los días del 25 de Julio al 31 de Agosto:
Aeróbicos Matutinos
Presentados por el oficial Copper, todas las mañanas de 6:00 AM a 7:00 AM. Obtén una tarjeta del evento y diario ve a que Tortimer te la firme para ganar un premio.
Regalo: Radio para Aeróbicos

Agosto

12: Lluvia de Meteoritos
Cada año, todo el pueblo va hacia el lago para presenciar este espectáculo natural. Los meteoritos comenzarán a caer a las 6:00 PM y el show terminará a las 9:00 PM. El siguiente año podrás verlos desde otra perspectiva si es que hablas con Tortimer ese día.
Regalo: Telescopio.

21: Día del Fundador
El alcalde estará cerca del pozo de los deseos para darte una gran explicación de como se formó Animal Crossing a parte de otra parte para tu colección.
Regalo: Modelo de Pasto



Septiembre

1ro:
Día del Trabajo
A pesar de que este día comunmente se descansa, Tortimer estará en el pueblo para recordar tus grandes momentos así como tus errores que tuviste durante el año, además de una pieza más para tu pueblo en miniatura.
Regalo: Modelo de Tienda

23: Feria Deportiva de Otoño
Es lo mismo que el Festival Deportivo de Primavera con sus cuatro competencias, pero esta vez recibirás una recompensa diferente.
Tabla de Eventos:
9:00 AM – Gimnasia
11:00 AM – Carrera a Pie
1:00 PM – Juego de Pelota
3:00 PM – Juego de Guerra

Cualquier Día de Septiembre u Octubre:
Cosecha Lunar
Para empezar, la fecha cambia cada año, así que nunca esperes que sea lo mismo. La luna estará realmente brillante y toda la aldea se congregará en el lago para admirarla. El evento comienza a las 6:00 PM y termina a las 9:00 PM. Aquí obtendrás uno de los regalos más sorprendentes.
Regalo: Luna

Octubre

2do Lunes de Octubre: Día del Explorador
Al explorar toda el área del pueblo y si cuentas con un Game Boy Advance y el cable indicado, ve a la isla para que al regresar, Tortimer te de un regalo especial.
Regalo: Barco Embotellado

15 a 25 de Octubre: Temporada de Hongos.
Durante estos días, todos los habitantes de tu pueblo estarán a la expectativa para recolectar estas delicias. Levántate temprano ya que el festival comienza a las 8:00 AM para recolectar cinco hongos. Cada aldeano encontrará uno aproximadamente cada 20 minutos, así que será mejor que hables con tus amigos para que te den estrategias y tips de cómo encontrarlos más fácilmente antes de que los demás te ganen. Si ganas, tendrás una súper sorpresa de parte de Tom.
Regalo: Lo que quieras de la tienda de Tom Nook

31: Halloween
Esta es la fecha de Truco o Trato del año, con duendes, brujas y lo mejor de todo, dulces. Todos en el pueblo estarán vestidos de calabazas y si logras encontrar al alcalde entre todos los habitantes, recibirás un gran premio. El chiste de esta fecha es regalar un dulce al verdadero alcalde para que te dé premios sin igual e incluso puede darte hasta quince diferentes premios si es que cuentas con los dulces suficientes.
Regalos: Spooky Bed, Spooky Bookcase, Spooky Chair, Spooky Clock, Spooky Dresser, Spooky Lamp, Patched Shirt, Jack-In-The-Box, Spooky Sofa, Spooky Table, Spooky Vanity, Spooky Wardrobe, Spooky Carpet, Spooky Wall y Jack-O-Lantern.

Noviembre

1er Martes de Noviembre: Día del Alcalde
Durante todo el año, has visitado al alcalde incontables veces para charlar con él y realmente convertirte en su amigo, así que este día Tortimer te dará algo para que recuerdes el lugar que le encanta visitar.
Regalo: Modelo del Pozo de los Deseos

11: Día del Oficial
Si hay un día del alcalde ¿por qué no un día del policía? Bien, pues este es el día para presentar tu respeto por los guardianes de la paz, así que lo mejor será que te des una vuelta por la estación de policía para felicitar al par en si día.
Regalo: Modelo de la Estación de Policía.

Cada Domingo de Noviembre: Torneo de Pesca de Otoño
Este es el segundo torneo anual de pesca y este mes es para celebrar el otoño. Recuerda levantarte temprano para pescar todos los peces que puedas y así tener más oportunidad de ganar el torneo. Si encuentras a Tortimer, te dará otro obsequio.
Regalo: Trofeo de Pesca

4to Jueves de Noviembre: Festival de la Cosecha
En esta fecha tan especial, todos estarán buscando un pavo y el alcalde ha invitado a un amigo lejano para compartir este día con él, lo malo es que este amigo resulta que es un pavo de nombre Franklin. Lógicamente él estará oculto para que nadie lo vea y si lo encuentras te pedirá tu ayuda para sobrevivir. La festividad comienza a las 3:00 PM así que lo mejor es que estés alerta ya que al llevarlo hasta el pozo de los deseos, te pedirá que retires los cubiertos y cada vez que lo hagas, te dará un obsequio diferente.
Regalos: Cornucopia, Harvest Bed, Harvest Bureau, Harvest Chair, Harvest Clock, Harvest Dresser, Harvest Lamp, Harvest Mirror, Harvest Sofa, Harvest Table, Harvest TV, Harvest Rug y Harvest Wall.

Día Después del Festival de la Cosecha: Día de Ofertas
Este día en verdad está lleno de ofertas como si fuera en la vida real. La tienda de Tom Nook es el lugar indicado para probar suerte ya que encontrarás tres costales con un contenido al azar a un excelente precio. Por su parte, el viajero Redd también cuenta con sus ofertas espectaculares. Si visitas al alcalde, lo más seguro es que recibas otra sorpresa.
Regalo: Modelo de Mercado

Diciembre

1ro: Día de la Nieve
El primer día de Diciembre se celebra el comienzo de la caída de nieve, así que el alcalde estará encantado de platicarte algunas cosas a cerca de este día a demás de que te dará otro obsequio para tu creciente colección.
Regalo: Hombre de Nieve

23: Día del Juguete
Este es un día muy especial para todos los habitantes de tu aldea por una simple razón... Juguetes Gratis y el alcalde no podía quedarse atrás. Dependiendo de tu sexo, Tortimer te dará algo diferente.
Regalos:
Niño – Carro Miniatura
Niña – Muñeca

24: Villancicos llegan al pueblo
¿Has sido bueno o malo en tu estadía en Animal Crossing? Aún así, la navidad llega con muchas sorpresas para ti y Jingle, el reno, es quien te dará estas sorpresas. El llegará al pueblo a las 8:00 PM y se quedará hasta la 1:00 AM de Navidad, así que asegúrate de encontrarlo durante estas cinco horas. Al toparte con él, te dará diferentes regalos, pero si realmente quieres obtenerlos todos, tendrás que preparar ropa con diferentes colores y trazos para engañarlo y conseguir toda la serie navideña, solo recuerda hacerlo lejos de él para que no sospeche.
Regalos: Jingle Bed, Jingle Chair, Jingle Clock, Jingle Dresser, Jingle Lamp, Jingle Piano, Jingle Shelves, Jingle Shirt, Jingle Sofa, Jingle Table, Jingle Wardrobe, Jingle Carpet y Jingle Wall.

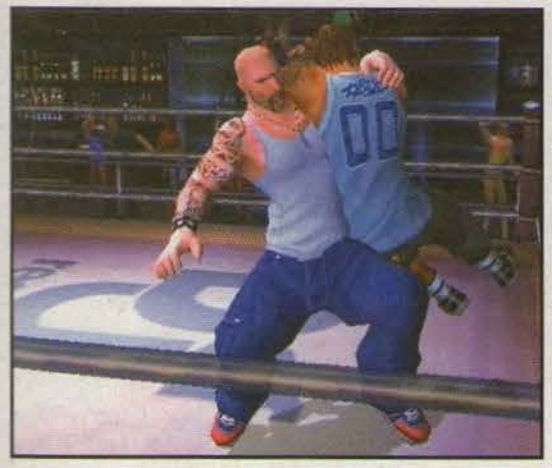
31: Víspera de Año Nuevo
Has pasado muchas cosas en tu pueblo a lo largo del año y es hora de celebrar junto con todos tus vecinos la llegada del nuevo año. Habrá un enorme reloj para mostrarte cuanto tiempo falta para celebrar además de que desde las 11:00 PM hasta la 1:00 AM del día siguiente habrá fuegos artificiales. Durante este tiempo, habla con Tortimer para recibir un regalo adecuado para celebrar el año nuevo.
Regalo: Corneta

Que pena que tengamos que terminar este número tan rápido... me refiero a las ocho páginas que no llegaron; esto fue algo ajeno a nosotros y esperamos que no pase otra vez. Nuestros Nintensivos cada vez se hacen más y más extensos, pero es con el fin de darte absolutamente todos los detalles del juego y llevarte a la satisfactoria conclusión de tus juegos favoritos. Por cierto, ¿Cómo has visto la nueva sección de Nintendo Power? ¿Te gusta? No olvides enviarnos todos tus comentarios a través de nuestra nueva dirección o por nuestro ya conocidísimo correo electrónico. Ahora te presentamos algunos avances de lo que podrás ver en el siguiente número.

Batman Dark Tomorrow (GCN) – Kemco

Desde hace varios meses, Kemco ha trabajado arduamente en este nuevo juego en donde el súper héroe encapotado de Ciudad Gótica está por limpiar las calles de maleantes para que el mañana no sea tan oscuro.







Def Jam Vendetta (GCN) – EA

Aki Corporation, creadores de fantásticos juegos de lucha libre en el Nintendo 64, ahora están bajo las órdenes de Electronic Arts creando desde la base hasta cada detalle este novedoso juego de lucha subterránea. Sin duda este es un juego al que le tienes que seguir el rastro.

Lufia: The Ruins of Lore (AGB) – Atlus

A pesar del retraso y algunos otros contratiempos, Atlus decide lanzar este magnífico título en Marzo en donde se siguen las aventuras de Eldin y sus amigos de la infancia, Torma y Rami, para descubrir el misterio de las ruinas de los ancestros.





Lógicamente contaremos con la presencia de las secciones del Panteón, Crow y el Conejo, más S.O.S., Nintensivos, TIPS, Extra y todo lo necesario para que disfrutes de una forma diferente tus juegos para los sistemas de Nintendo.
Nos despedimos no sin antes desearte un gran día del Amor y la Amistad y que te la pases muy bien con tus amigos y seres queridos. Feliz 14 de Febrero y nos vemos en Marzo.



Nintendo muestra un poco de lo que tiene en el bolsillo.

Ya todos sabemos la gran ola que se desató en Japón el año pasado con el tsunami llamado Pokémon que arrasó con todas las tiendas de dicho país. Ahora Nintendo anuncia que su siguiente paso con la fiebre amarilla será algo novedoso para el Nintendo GameCube en donde el jugador deberá tener cualquier título para el GBA de Pokémon (ya sea Ruby o Sapphire) y conectarse con el Advance al GCN. Anteriormente se le preguntó a Miyamoto sus planes para el siguiente juego de Pokémon y él comentó que quería hacer algo totalmente diferente a lo que vimos en el Nintendo 64, así que solo nos resta esperar al próximo E3 2003 para ver lo que el maestro de los videojuegos tiene en su bolsillo.

Welcome to

Animal Crossing™

Population: Growing!

SABLE SISTERS



C • L • U • B
Nintendo®

Welcome to

Animal Crossing™

Population: Growing!

POST OFFICE



CLUB

Nintendo®